

un scénario Greyhawk, l'Inventorium, Au petit progrès...

BACKSTAB n°34

Le magazine des jeux de rôles

backstab



Dossier Machines Fabuleuses

Les Géo Trouvetou du JdR...

Léonard de Vinci

Génie ou escroc ?

100% JEUX

- Titans & bateaux volants pour D&D 3
- Nécrotech pour Shadowrun
- Cryptozoologie : la Medusa Temporalis
- Et plus de 50 nouveautés...

- **SCÉNARS : Prophecy / Vampire / Les Secrets de la 7ème Mer / D&D3 / Polaris...**

N°34 octobre 2001 - Mensuel - 36 Francs



POUR TOI JOUER UN CLUB DE D1 C'EST :

■ GAGNER SES MATCHS ?

■ GAGNER DU POGNON ?





" Le football est un art qui trouve sa vérité sur le terrain. "
Arsène W. (Gentleman manager)

" Le foot ? du business ! : 50% médias, 50% pognon. "
Grégory B. (Magouilleur manager)

Avec Défi FOOT à toi de choisir !



Inscris-toi auprès de ton magasin à la **PANINI LEAGUE** pour participer au Championnat de France et gagne des milliers d Euros, des dédicaces de champions du monde et de stars de D1, des places aux matchs et de nombreux autres lots.

Difficile

Difficile de parler de jeu ce mois-ci. Il y a quelques jours, j'ai suivi les événements du 11 septembre via les mailing-list des professionnels du JDR aux États-Unis. Beaucoup de collègues parmi eux, de gens avec qui j'ai des relations chaque jour, des amis parfois. Pendant une semaine, j'ai vécu au rythme de leurs réactions, de leur peine, de leur colère, de leurs incompréhensions. Backstab, et le monde du jeu en général, n'est surtout pas l'endroit pour faire de la politique, et à l'heure où ce mag part à l'imprimeur, nous ne savons pas ce que nous réserve l'avenir. Je voudrais juste dire aux gens du jeu là-bas qu'on a pensé à eux, à leurs proches, et que leur réaction nous a touchés par son intelligence, sa finesse, sa mesure…
J'ai toujours aimé travailler avec vous et je sais pourquoi : vous êtes des gens bien.

Editorial

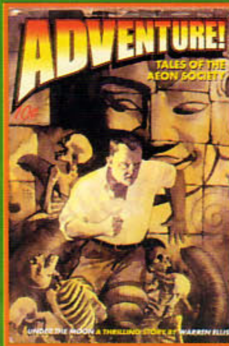
It's hard to speak about RGP this month. A few days ago, I followed the events of September 11th via U.S. RPG professional mailing lists. Lots of colleagues among them, people I have regular contacts with, friends sometimes. For one week, I've been living with their daily reactions : affliction, anger, a lack of understanding. Backstab, nor RPG in general, is not the place to talk about politics. Now that this magazine is sent to printing, we do not know what the future will be made of.
I just would like to say to RPG-business people back there that we've been thinking of them and their family. Their reactions really touched us by their intelligence, temper, and finesse. It's always been a pleasure to work with you and I know why : you are fine people.

Patrick Renault



SOMMAIRE N°34

En couverture



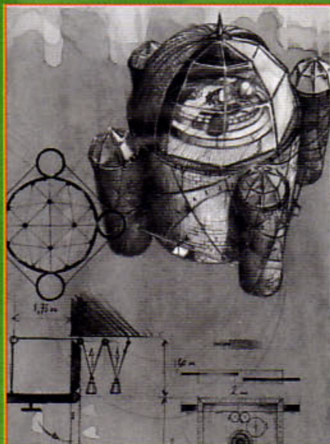
Page 102

En plein dans le Pulp !

Page 22



Scientisme et Machines de Rêve



Page 52

Les inventeurs dans D&D3

Courrier



Cette rubrique contient de l'humour

Backstab,

Je n'écris pas souvent, mais là, franchement, vous poussez un peu loin. Je n'évoquerai même pas le peu de cas que vous faites de Neve Campbell, en l'insultant un peu plus à chaque numéro (que vous a-t-elle fait pour mériter vos flots de bave ?), je n'ironiserai même pas sur les fautes d'orthographe toujours plus nombreuses et la platitude notoire des scénarios (surtout ceux concernant L'Appel de Cthulhu).

Non, c'est au niveau des critiques que vous abusez. On savait que vous étiez à la botte de Siroz, mais à présent, pour bien dire, vous léchez large. Tous les produits Multisim sont des bijoux, vous vous pâmez devant les traductions d'Hexagonal et Zombies est un nouveau INS/MV à vos yeux.

Le marché va-t-il si mal que vous vous sentez obligés de passer de la pommade sur tous les produits à la façon d'un ancien Casus Belli ? Au moindre petit dessin bâclé, vous fustigez les Américains, alors que vous fermez les yeux sur des défauts plus graves dans les productions francophones ? Un peu de modestie, ça ne vous ferait pas de mal. Et puis, surtout, arrêtez les sondages à deux balles. On sait très bien que votre fanzine réagit à l'actualité et non aux désirs des lecteurs ! Au moins les autres magazines prennent de la hauteur ou se spécialisent plutôt que vouloir traiter tout mais n'importe comment.

Stéphane L. (Paris)

Tu vois il y a deux sortes de pauvres gens : les pauvres types et les vraiment pauvres types. Nous, à Backstab, on est juste des pauvres types normaux : Neve Campbell elle est trop bonne, alors on se moque un peu d'elle histoire de renflouer un peu notre ego. Toi par contre, tu nous écrases sous ta "pauvretypeness", discipline pourtant insignifiante de Kannibal Lecteur. Comment est-ce que dans ton délire conspirationniste, tu as pu stopper le raisonnement si prêt du but ? Toutes ces sociétés sont détenues indirectement par Mc Do et l'Oréal. Le JdR ça prend du temps, alors on va manger des burgers, après on devient asocial parce que la peau grasse c'est pas bon pour les contacts. Ensuite, une fois qu'on est gras et pas sympa, il reste plus qu'à devenir intelligent et c'est là que les jeux Multisim et White Wolf entrent en scène, sponsorisés par Prozac. Donc nous on lèche tout ce qui bouge, même les mecs comme toi qui se &fstr!e§kliii en pensant d'avance au courrier qu'ils vont envoyer. Mais on pourrait se spécialiser, c'est sûr. Réagir aux désirs des lecteurs ou faire des sondages pour connaître l'actualité. Oh Stéphane, ton désir est trop fort, ça fait mal. Pour les comportements sexuels déviants, va plutôt voir Hannibal, il va te faire un scénar de *Cthulhu* sur mesure. Je te souhaite la plus grande réussite dans ta carrière de sous-chef de service acariâtre, puisses-tu oublier tous les éléments de ta vie qui auraient pu faire de toi quelqu'un de gentil, en particulier le JdR. Sors d'ici, et emmène l'autre Kannibal avec toi.

Monsieur $alade (évinçant Kannibal Lecteur)





Visuel de couverture : Throne of Bhaal
Aimablement fourni par Virgin Interactive

Rédaction



Backstab
39A rue de La Grange aux Belles
75010 Paris, France
E-Mail : backstab-mag@wanadoo.fr

Rédacteur en chef : Patrick Renault

Secrétaire de rédaction : Raphaël Mournat
Responsable Éditeurs français : Raphaël Mournat
Responsable Éditeurs U.S. : Cyril Pasteau
Responsable Graphik : Bertrand Bès

Relectures et corrections : Société KANEDA (Michaël Croitoriu, Isabelle Périer, Céline Viale)

Rédacteurs : François Alix, Benoît Attinost, Gaëtan Bothorel, Olivier Collin, Michaël Croitoriu, Sandy Julien, Philippe Lecomte, Cédric Magot, Raphaël Mournat, Cyril Pasteau,Geoffrey Picard, Frédéric Roméro, Anne Rouvin, Monsieur $alade, Johan Scipion Léonidas Vesperini, Pierre-Alexandre Vigor et 7.7.

Illustrations : Bruno Bellamy, Bertrand Bès, Nicolas Bigot, Aleksi Briclot, Philippe Callier, Benjamin Fracasso, Grrr, Grégory Geng, L. Hendricks, John Kovalic, Swal.

Remerciements : merci à toute l'équipe de Virgin Interactive pour le visuel de couverture, à toute l'équipe de Bragelonne pour le cadeau d'abonnement et à tous les éditeurs qui nous fournissent des pré-versions.
Mea Culpa : mille excuses à Brom, Phil Reed et SJ Games qui nous avait aimablement fourni le visuel de couverture du n°33.
Pardon aussi aux éditions Soleil car on la leur avait attribuée.
Pardon, pitié, on ne mérite pas de vivre, à : Pierre Soppelsa pour avoir écorché son nom, à Karine et à Fabien Cunillera qui n'avaient pas été crédités au 33 !

Musique d'ambiance : on n'en peut plus de la radio…
Le site du mois : www.antislavery.com

Production
backstab
39A rue de La Grange aux Belles
75010 Paris, France
E-Mail : backstab-régie@wanadoo.fr
Directeur de la Publication : Guillaume Gille-Naves
Abonnements, V.P.C. : Karine Fournier
Maquette : Bertrand Bès, Sylvain Pilet, Laurent Merillou (célibataire, 24 ans)
Impression : ROSES (EU)

Publicité / Advertising
Modules / Classified

Chef de publicité : Benoît Attinost
Tél : +33 (0)1 55 31 98 00
Fax : +33 (0)1 55 31 98 02

Backstab est édité par Darwin Project, SARL de Presse au capital de 7.700 Euros. RC : Paris R.C.S. (2001B13510)
Siège social : 39A rue de La Grange aux Belles
75010 Paris, France.
Gérant : Christian Imhoff

Dépôt légal : à parution
ISSN : 1276-9436
Commission paritaire : 77-510
Diffusion : NMPP
Abonnements 11 numéros - France métropolitaine : 50 Euros, étranger : 60 Euros

Difficile de parler d'actu aujourd'hui...

... car suite aux événements du 11 septembre dernier, les éditeurs U.S. ont freiné leur activité pour organiser un fond commun d'aide aux victimes. Initiative fort louable, et décision vite prise, cela valait le coup d'être signalé. Les news du mois sont donc pour certaines très théoriques, et leurs dates de parution risquent de varier en fonction de ce qui se passera dans les prochaines semaines.

Rumeurs

- Athal a toujours un supplément en otage chez son imprimeur (45%)
- Rackham a déménagé, mais des figurines sont restées sur place, à la librairie Info-Presse, dans le 19ème à Paris. (85%)
- Le JCC WH40K arrive et la liste des cartes existe sur le Net. (54%) (www.sabertoothgames.com)
- Léo, rédac'chef de Lotus Noir, va être furieux de l'apprendre en lisant ces rumeurs. (56%)
-Et en plus il a été punk dans sa jeunesse. (21%)
- White Wolf prépare une version "Victorian Age" de Vampire. (24%)
- Fleuve Noir arrête d'éditer les romans Shadowrun. (47%)
- L.A. 2035 serait paru. (37%)
- Le 7eme Cercle projette de traduire Macho Women With Guns. (12%)
- Juda Prod prépare un nouveau JDR, sans JDR dedans. (15%)
- Backstab va mourir à nouveau. (85%)
- Selon Casus, la Gen Con serait avant tout une offensive de Bikini. (07%)

Boss de fin de niveau



Prochaine parution *D&D 3* d'importance, *Lords of Darkness* (240 F) sortira en novembre et vous décrira tous les grands méchants (les big boss) et toutes les organisations criminelles des *Forgotten Realms*. Et pour Noël, vous pourrez vous faire offrir *Song & Silence* (160 F), le guidebook regroupant les bardes et les roublards. Les passionnés vous diront que c'est logique, les autres que sinon personne n'aurait acheté un truc sur les bardes... Verdict dans nos pages.

The Art of John Van Fleet



Après Christopher Shy, c'est au tour de Van Fleet de bénéficier d'un artbook édité par Cartouche Press alias Steve Jackson Games. *The Art of John Van Fleet* regroupera sur 64 pages les travaux de cet artiste, bien connu des rôlistes pour sa contribution à *Vampire* (couvertures de clanbook, de comics, mais aussi une mini-BD de 13 pages sur *Matrix*). Dispo avant la fin de l'année sur le web et en boutique de jeu, pour 240 balles tout de même. Mais quand on aime...

Chez Dork



Ce petit jeu de cartes à jouer et pas à collectionner s'inspire du monde de *Dork Tower*. Vous pouvez retrouver cette petite BD sur le monde des joueurs (dont vous faites partie puisque vous lisez ces lignes) dans les derniers Backstab ou dans les magazines anglais. Le principe consiste à accumuler des points de victoire en achetant des jeux, en fonction de l'obsession de chacun des personnages. Par exemple, le fan de jeu de rôles gagne le double de points lorsqu'il achète des suppléments. Une phase de négociation permet d'acheter à d'autre joueurs l'objet de sa convoitise, et des cartes événement viennent bouleverser le cours du jeu. Des règles simples et fluides qui évitent les prises de tête et permettent des parties de courte durée. Comme toujours, les jeux les plus simples restent les meilleurs ! Chez Steve Jackson Games, malheureusement en V.O., et pour 220 F.



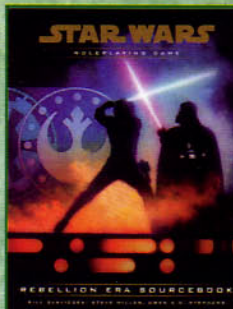
Ouverture de la chasse



Toujours pas de hunterbooks en V.F. et c'est tant mieux. Hexagonal leur a préféré le *Manuel de Survie*, un supplément intéressant pour *Exterminateur*. Enfin, par défaut. Les courageux aventuriers qui ont décidé d'affronter le Mal Suprême (les vampires, les êtres fées, les concierges... ah non, c'est pas encore sorti) vont désormais disposer de plein d'éléments afin de survivre dans le Monde des Ténèbres. Au détour d'une page, on apprend ainsi que les Américains vont à la messe et sont vraiment très croyants. À un autre passage, on apprend qu'on ne doit jamais rester sur les lieux d'un crime, afin de ne pas se faire prendre. Par contre, on regrette l'absence d'aides de jeu pour gérer la circulation sur les passages cloutés. Critique détaillée dans le prochain Backstab.



Rebellion Era Sourcebook



À ne pas confondre avec le *Guide de l'Alliance*, ce supplément s'intéresse aux mouvements de résistance de *Star Wars*, toutes époques confondues. Conseils au meneur de jeu, idées de scénario et caractéristiques (PNJ, vaisseaux, etc.), c'est une boîte à outils fort utile.

Toi, tu creuses...



Le sort des petits éditeurs qui se lancent dans le d20 est parfois très... ils meurent au bout de trois produits quoi. Eh bien, cela ne semble pas être le cas des Anglais de Mongoose Publishing et c'est tant mieux ! Après les hobgobelins et les gnolls, le dernier *Slayer's Guide* en date traite des centaures, ce qui est somme toute une très bonne idée. Le dernier volume de leur série *Encyclopedia Arcana* s'intitule *Necromancy* et nous parle de... enfin, vous avez deviné quoi. Ça fait 65 pages, en anglais et plutôt moches, pour la pas-modique somme de 120 francs tout de même. Critique dans le prochain numéro, pour vous dire si le contenu vaut vraiment le détour.

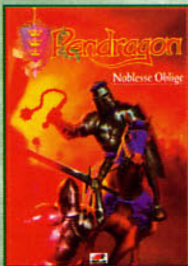
Sauvez-le... enfin, sauvez Ryan quoi



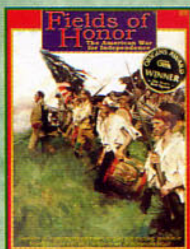
C'est métaofficiel, Ryan Dancey, vice-président de Wizards of the Coast et créateur de la licence d20, a quitté Wizards à la fin de l'été dernier ! Gasp ! Du coup, va falloir surveiller le sort du label d20, d'autant plus qu'avant de partir le bon Ryan avait rappelé les petits éditeurs à l'ordre, en soulignant que les termes de la licence étaient trop souvent mal respectés. Quoi qu'il en soit, Dancey a des projets et reste toujours intéressé par l'idée de fédérer le milieu. En partenariat avec Microsoft, il veut créer l'OrganizedPlay, des outils internet pour favoriser les liens entre différents réseaux de joueurs. Il a par ailleurs dealé une licence de cinq ans avec Wizards pour développer la *Living City of Raven's Bluff* (c'est un concept) qui servira, via le Net (guide, download de scénarios, scores, storyline), de cadre de campagne évolutif pour les différentes communautés de joueurs. C'est obscur, mais on vous en dira plus dès que ça deviendra concret.

Noblesse oblige

Il s'agit de la deuxième version de ce supplément, dédié aux nobles et personnages possédant des terres dans le royaume d'Arthur. Les meneurs trouveront tout ce qu'il faut pour faire comprendre les responsabilités, les fêtes à organiser et la gestion de leur domaine aux joueurs. Sans oublier que posséder un beau manoir c'est bien, mais payer les impôts royaux est aussi une bonne chose ! Les meneurs vicieux feront jouer le scénario, dans lequel les PJ deviennent seigneurs de fonction et non de titre ! Un lifting réussi, pour un retour dans les bacs de la gamme *Pendragon*. En V.F., 145 boules.

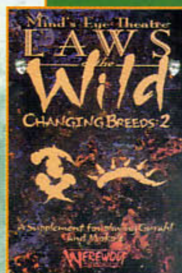


Fields of Honor



Vous n'aimez pas les wargames parce qu'il y a trop de pions et trop de règles, alors *Fields of Honor* édité par Pinnacle Entertainment, est fait pour vous. Simple et efficace, clair et complet, c'est un excellent jeu d'initiation. Qui plus est des règles permettant l'utilisation de figurines au lieu des pions sont directement fournies. Elles accompagnent une longue liste de scénarios qui promettent de nombreuses heures de jeu. À tester. En anglais, 240 balles.

Au secours chérie, j'ai les poils qui poussent !



Alors bon, White Wolf enrichit sa gamme *Mind's Eye Theatre* d'une version révisée du livre de règles *Laws of the Wild*, équivalent grandeur nature de *Werewolf : The Apocalypse*, histoire justement de coller un peu à la nouvelle édition du jeu sur table. C'est écrit tout petit petit, avec tout plein de background et de règles dedans, et aussi des super photos qu'elles ont été détourées par ton petit cousin, tu sais bien, celui qu'est né avec les mains palmées, le pauvre. Et ça fait quand même 160 pépettes cette affaire. Vala vala, tout ça, tout ça... Ah non s'cusez, c'est pas fini, y'a aussi *Changing Breeds : 2*, toujours pour *Laws of the Wild*, tout pour jouer des reptiles-garous (Mokolé) et des ours-garous (Gurahl). Là, y'en a pour 145 sous. Pour désespérés et collectionneurs fanatiques uniquement.

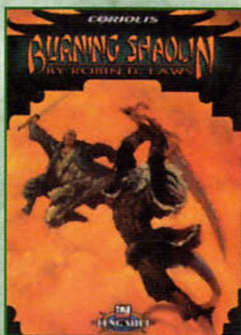


Le retour de l'épervier

Depuis le 17 septembre et jusqu'au 1er novembre, Alapage.com publie en avant-première le nouvel album de l'épervier, *Le Trésor de Mahury*, le cinquième tome de la série créée par Patrice Pellerin. Chaque jour, les lecteurs peuvent découvrir une nouvelle planche, et la BD sortira le 7 novembre chez Dupuis. Cette sortie est accompagnée d'un jeu concours doté de nombreux lots : www.alapage.com



6th Chamber



Si vous mettez un tornado-kick dans la tête de votre vendeur préféré ce mois-ci, il vous donnera peut-être un exemplaire du premier volet de la gamme Coriolis édité par Atlas Games : *Burning Shaolin*. Ce supplément d'une quarantaine de pages burnées vous propose une aventure compatible au système d20 et à *Feng Shui*. Au programme : moines-démons et hommes-champignons ! On vous dissèque la bête dès qu'on la reçoit à la rédac'. 70 F

Le monde appartient à ceux...



Le Codex Tau devrait être dans les bacs. On y découvrira enfin en détail le background et les caractéristiques de jeu complètes de cette race toute spirituelle, à l'inspiration japanime. Le Codex détaillera les armées Tau bien sûr, mais aussi les troupes des Kroot, les mercenaires gluants qui leur servent de chair à canon. Chez Games Workshop, pour 160 F.

Luft Krieg



Le jeu de combat avec figurines *Gear Krieg*, qui nous décrit une uchronie pulp de la Seconde Guerre mondiale, en est déjà à son deuxième supplément et à son deuxième *spin-off*. Après le jeu de rôles basé sur l'univers, vient de sortir *Luft Krieg*, un jeu de simulation de combats aériens qui se déroule dans le même univers. Le tout est bien sûr enrobé d'une histoire alternative de l'aérospatiale et d'une planche d'av... de pions en couleurs. Critique le mois prochain. Pour les acheteurs compulsifs, c'est chez DP9 et en V.O. pour 160 balles.

Le brouillard tombe...



... et la troisième édition tant attendue de *Ravenloft* devrait sortir chez Sword & Sorcery dans les jours qui viennent. Le célèbre monde d'horreur gothique de *D&D* s'offre une nouvelle jeunesse, sous une couverture lugubre à souhait. L'édition normale sera accompagnée d'un tirage limité grand luxe, et deux suppléments sont d'ores et déjà annoncés : l'écran *Secrets of the Dread Realms* et *Denizens of Darkness* (en novembre). On en frissonne d'avance et on vous en reparle dès que possible.

Shadowrun



Avec la fin de Fasa, on avait un peu peur que *Shadowrun* ne passe à la trappe ! La sortie du premier supplément FanPro (*Year of the Comet*) en a déjà rassuré plus d'un, et les fans du jeu seront ravis d'apprendre que côté V.F., la gamme continue aussi de s'étendre. Au moment où vous lisez ces lignes, *La Magie du Sixième Monde* devrait déjà être dans toutes les bonnes boutiques de jeu de rôles. Ce supplément propose des règles de magie avancées, sur les esprits, les protections magiques, etc. C'est donc en français, chez Descartes et pour pas loin de 190 balles. On vous le passe à la loupe le mois prochain. Quoi qu'il en soit, *Shadowrun* semble avoir encore de beaux jours devant lui, et c'est tant mieux !

Scavenger Sons



Deuxième supplément pour *Exalted* après l'écran, ce sourcebook de 145 pages décrit les régions situées à l'est de l'Empire qui, depuis des siècles, réussissent à rester indépendantes. Ces terres remplies de légendes et d'histoires possèdent leurs propres cultures, qui varient de cité en cité, et qui acceptent plus ou moins les êtres exaltés. On y trouvera de plus des informations intéressantes sur les créatures du Wild, comme le peuple fée. Mercenaires ou rebelles du Realm, ce supplément est pour vous ! En V.O., pour 120 F.



Comment occuper le petit frère ?







Ne nous y trompons pas, *Technomage* n'est pas un jeu pour le lecteur moyen de Backstab puisqu'il s'adresse plutôt à un jeune public (je dirais à partir de dix ans mais peut-être plus tôt avec un peu d'aide). Et pourtant, c'est un jeu que je ne peux que vous conseiller si vous désirez initier le petit frère ou la petite sœur au jeu d'aventure. Nous allons voir pourquoi.

Melvin, est à la fois un Dreamer et un Steamer. En d'autres termes, il appartient à la fois au peuple des magiciens et des mécaniciens (les elfes et les nains). L'aventure commence avec un tremblement de terre, un cauchemar et le réveil brutal de Melvin.

Dès lors, on se retrouve en mode tutorial, dans un décor 3D absolument magnifique (Dreamertown). Dialogue avec les personnages, rotation autour du héros et déplacement à la souris, le tout tient en trois boutons. On apprend que Melvin doit rejoindre son oncle Rissen pour apprendre un peu plus la magie. Au fil des rencontres, il apparaît que le jeune héros semble être la victime du mépris général (c'est un bâtard, ni magicien, ni mécanicien). L'univers est beaucoup moins gamin qu'il n'y paraît, surtout lorsqu'on apprend que Steamertown vient d'être rasée…

Bientôt Talis, son équivalent (pour la petite sœur) va le rejoindre et l'aventure commence.



Franchement, en jouant à *Technomage*, on a l'impression de se retrouver dans *Dark Crystal*. La poésie y est, le maniement est simple, il y a de l'action (ce n'est pas *Diablo* tout de même). Bien sûr, les dialogues sont un peu simples par moment et la bécane plante au moins quatre fois, rien que dans le village de départ, mais l'idée y est et l'histoire est prenante. Le seul reproche tient dans le côté parfois trop artificiel des énigmes proposées et la durée de vie du jeu. Ceci dit, vu le public visé, c'est peut-être mieux.

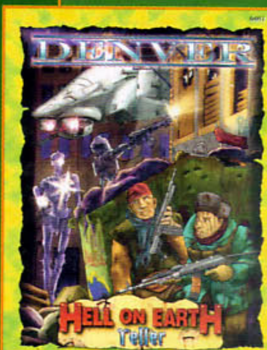


Pour le petit dernier ou pour montrer à la grand-mère qu'il n'y a pas que des têtes qui sautent dans les jeux vidéo.

Technomage, Jeu vidéo en français pour PC, édité par Infogrames. 300 F

Shérif fais-moi peur !

Vous désirez visiter le grand labyrinthe, vous aimez tirer sur tout ce qui bouge, vous aimez aller chercher les trucs égarés par d'autres, alors vous apprécierez *Rain o' Terror*. À défaut d'être excellente, cette aventure pour *Deadlands* est plutôt sympathique et pourra facilement être améliorée avec un minimum de travail d'adaptation. N'hésitez donc pas à investir si vous désirez trouver une bonne base de scénario épique et violent. Chez Pinnacle, en V.O., 64 pages pour 120 pépites. Quelques décennies plus tard, côté post-apo, il semblerait que les auteurs de *Hell on Earth* s'inspirent de plus en plus de ce qui se fait sur *Rift*. Dans *Denver*, supplément relativement dense, outre un scénario plutôt supérieur à la moyenne, vous trouverez le descriptif de Denver et SURTOUT tout pour jouer de monstrueuses armures énergétiques. En bref, vous trouverez dans ce supplément tout ce qu'il faut pour ruiner l'équilibre précaire de vos parties.





Gurps of the month...

Et comme chaque mois, la fournée de news annoncées chez Steve Jackson Games ! Comme d'hab', la boîte texane ne chôme pas : *Aces and Eights*, le premier roman-scénario pour *Gurps Deadlands* (48 pages, 90 F) est déjà sorti, ainsi que *Gurps Cthulhupunk* (128 pages, 185 F) dont nous vous avions déjà parlé. Le mois prochain devrait débarquer *OGRE Cthulhu*, une extension pour le jeu de figurines du même nom qui propose un *crossover* avec le mythe lovecraftien (une figurine spéciale d'Ogre cthulhuesque est déjà dispo). Sont aussi annoncés *Gurps Steam-Tech*, le dernier né de la série des Tech, *Gurps World War II* et *Gurps Transhuman Space* qui décrira un univers hard-science.







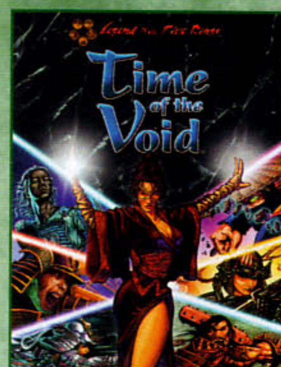
La petite famille à Gary

On vous en avait déjà touché deux mots, des parents de Gary "*D&D*" Gygax (cousins, neveux, petits-fils, on sait plus...) devaient écrire sous peu un scénario d20, et Gary lui-même surveillait l'avancée des travaux. Il s'agit finalement d'une mini-campagne (96 pages) pour personnages de niveau 1 à 6, intitulée (ne pouffez pas, ça doit être un hommage juvénile) *The Lost City of Gaxmoor*. Il s'agit d'une vieille cité en ruine, pleine de cryptes, de donjons et de plein d'autres surprenantes surprises. Par Ernie et Luke Gygax donc, chez Troll Lord Games, en V.O. et pour 160 F environ.



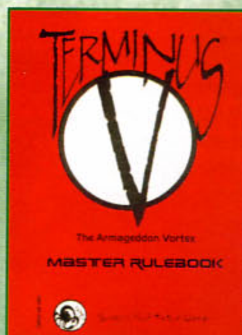
Time of the Void

Depuis que le jeu existe, jamais un supplément n'avait décrit aussi clairement toute l'histoire de la première époque du monde de *L5R*. Tous les événements depuis la chute du dernier Empereur de la famille Hantei, jusqu'à la confrontation entre le Dieu Sombre Fu Leng et les Tonnerres (héros de chaque clan), sont décrits avec les personnages importants qui ont fait du jeu ce qu'il est aujourd'hui. Agrémenté de nouveaux objets, artefacts et kata pour les bushi, *Time of the Void* intéressera tous les meneurs faisant jouer dans la *storyline* de Rokugan : on vous en reparle le mois prochain. Chez AEG, en V.O. et pour 170 ballles.

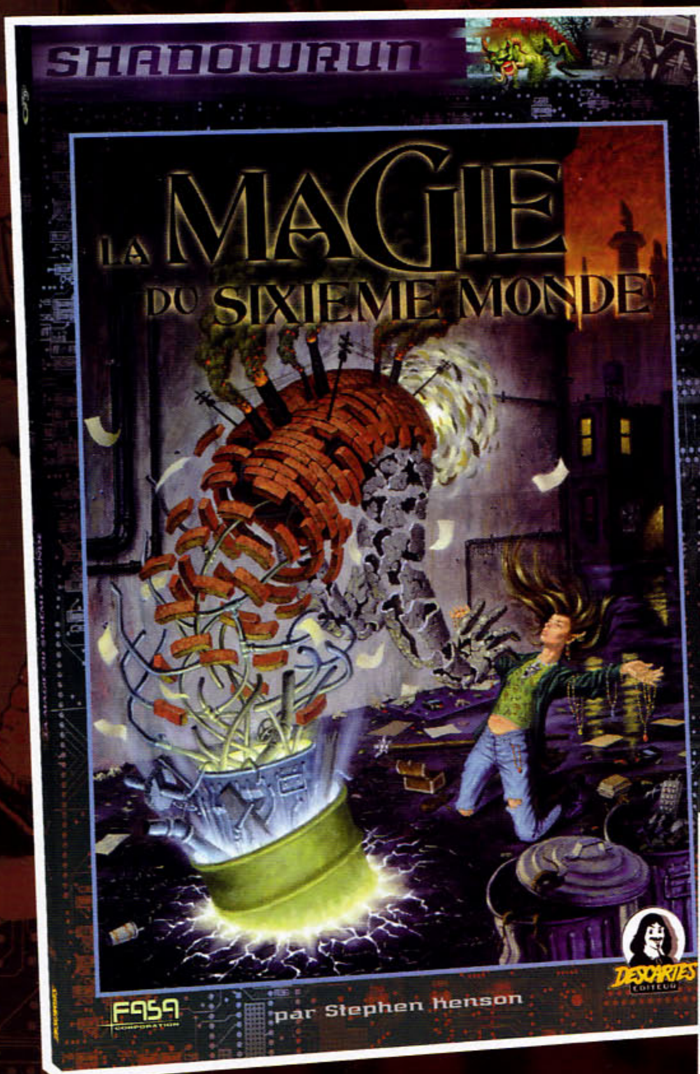


BEURK !

Vous ne pouvez imaginer notre joie en découvrant cet énorme jeu de rôles, véritable pavé directement sorti des plus grandes productions du milieu underground : *Terminus*. Mais la désillusion fut rapide. Mis en page sur une machine à écrire et avec une photocopieuse, de la colle et des ciseaux, la qualité visuelle de l'ouvrage n'est en aucune manière relevée par les illustrations (à vue de nez, il doit bien y en avoir une dizaine sur près de 400 pages). Jeu post-apocalyptique, *Terminus* lorgne résolument plus du côté des wargamers que du côté des rôlistes. Si le background est minuscule (quasi inexistant), en revanche vous y trouverez d'innombrables tables d'armement (ça vous branche les caractéristiques de chars de l'OTAN ?) et de caractéristiques en tout genre (comme des tables permettant de connaître la météo - y compris la vitesse du vent ! - d'une région en fonction de son emplacement géographique). Des règles lourdes et peu pratiques, un background aussi inexistant que l'intérêt de ce jeu. Fallait bien que quelqu'un vous le dise... En V.O., et chez Scorpion's Nest Tactical Gaming.



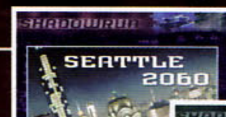
SHADOWRUN®



"Tu crois savoir ce qu'est la magie ? Écoute, mon pote, je peux écrire un livre entier sur tout ce que tu ne sais pas..."

Nouvelles traditions magiques, concepts de métamagie et de totems, 75 sorts inédits... Règles sur l'initiation, les esprits, la surveillance astrale...
La Magie du 6e Monde développe les concepts de magie de base et offre des règles avancées pour joueurs et meneurs de jeu.









RÉCEMMENT PARU

BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir :

- ❑ La Magie du 6e Monde .... 192,20 F
- ❑ Corporate Download .... 177,11 F
- ❑ Cannon Companion .... 154,15 F
- ❑ SEATTLE 2060 .... 189,00 F
- ❑ Premier Run .... 109,00 F
- ❑ Écran SR .... 80,00 F
- ❑ Shadowrun 3e édition .... 249,00 F

Total ....

Ci-joint mon règlement de .... F. (franco de port) à l'ordre de Jeux Descartes, 1, rue du Colonel Pierre Avia • 75503 Paris cedex 15

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

....

Code postal .... Ville ....

Offre valable pour la France métropolitaione uniqement



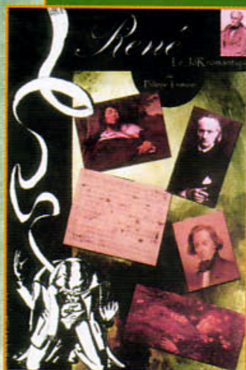
Infos & nouveautés en temps réel : www. descartes-editeur. com



Conformément à l'article 27 de la loi N° 78-17 du 6 janvier 1978 informatique et libertés, vous disposez un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Sauf opposition de votre part, ces informations pourront être utilisées par des tiers.

René ?

Le fanzine Chrysopée a édité *René, le jeu de rôle romantique*. Écrit par Philippe Tromeur, il permet d'interpréter des personnages dans l'univers romantique de François René de Chateaubriand. Il était jusqu'à présent disponible sur le Net (http://www.multimania.com /dagon/rene.htm). D'une présentation agréable, ce jeu sérieux et cependant décalé est tout à fait jouable et, pour preuve, plusieurs scénarios sont fournis. À noter qu'en plus du livre de règles, plusieurs suppléments sont fournis. Ce jeu est à réserver à des joueurs aimant les mondes et les jeux alternatifs. Pour tout contact s'adresser à chrysopee@free.fr.



Throne of Bhaal, trop de la balle ?

Bon, c'est sorti depuis longtemps, mais on signale tout de même que ce *Add-On* clôt avec brio la saga des *Baldur's Gate*. Outre la suite de la trame principale, vous pourrez continuer à écraser du monstre (et parfois inversement) sans vergogne et faire monter vos perso jusqu'à des niveaux qui frisent l'indécence. Bref, que du bon. Chez Virgin Interactive, 250 balles.



De la suite dans les idées...

Monte Cook est un des co-créateurs de *D&D 3* et il ne s'est pas privé pour écrire de son côté une série de suppléments d20, via sa maison d'édition perso : Malhavoc Press. Grand bien lui fasse ! Les suppléments proposés ne seront vendus que sur le web et en format PDF, sur le site du monsieur : www.montecook.com



Deux ouvrages sont déjà dispo : *The Book of Eldricht Might* (36 pages, 40 F), un sourcebook sur la magie proposant de nouvelles classes de prestige (maître des miroirs, mage tatoué), 60 nouveaux sorts... et une aventure pour personnages de niveau 14 à 15 intitulée *Demon God's Fane* (36 pages, 40 F). On vous en reparle bientôt...



Compas & Cadrans

La série d20 Legends & Lairs de Fantasy Flight Games continue de s'étendre. Le prochain tome en date est le *Seafarer's Handbook*, un guide pour créer tout type de campagnes tournant autour de l'exploration maritime : bateaux, règles de combat naval, ports francs, dons spéciaux, classes de prestige et monstres marins... A priori une très bonne idée, reste à voir si la réalisation sera à la hauteur de nos attentes. Ce sera 200 F et en V.O. *Wait and Sea*...



Legends, The Orion Project

Le deuxième supplément pour *Obsidian* est arrivé et c'est un... roman ! Eh oui, un roman d'un peu plus de cent pages qui vous entraînera dans les affaires de la corporation Orion. Bien sûr, *Legends, The Orion Project* est aussi une extension pour *Obsidian* puisqu'un appendice d'une trentaine de pages vient compléter l'histoire et vous donner tout le matériel nécessaire pour l'adapter en scénario (les caractéristiques des protagonistes, de nouveaux Daemons, de nouvelles Convokations, des Kults, etc.). Une bien bonne idée, même si c'est un peu cher : 120 balles, chez Apophis Consortium et en anglais.



Godlike se fait attendre

Le prochain jeu de rôles de Pagan Publishing, *Godlike*, ne sortira qu'en décembre ! Il faudra donc attendre le Père Noël pour vous faire offrir ce pavé de 320 pages ! On vous a déjà parlé de ce jeu de rôles en chantier, de Denis Detwiller (*Delta Green*) et Greg Stolze (*Unknown Armies*). Il s'agit d'un jeu de super-héros sur fond d'uchronie WWII, ambiance glauque. Sujet plutôt à la mode mais qui, traité par ces deux larrons, pourrait prendre une dimension bien différente. Pour les impatients, sachez que des *previews* supplémentaires sont tombées sur le site de Pagan (www.tccorp.com) et que les auteurs ont donné une interview sur RPG.Net : www.rpg.net/news+reviews/columns/godlike14sep01.html



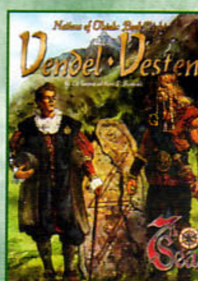




Vendel - Vestenmannavnjar

" Regardez : voici mon père... et tous mes ancêtres... "

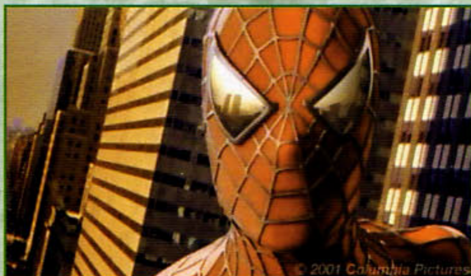
On reste un peu sur notre faim avec ce dernier livre de nation, qui n'est guère surprenant, que ce soit dans la description de la dualité entre Vendelars et Vesten, ou pour sa version un peu holywoodienne des vikings théans. Les sections règles ne brillent pas non plus par leur originalité. Ce sont les PNJ qui donnent vraiment corps à cette nation: c'est là, et dans la description des vingt-cinq Runes Vivantes qui constituent LA bonne surprise de ce livre, qu'il faut chercher des pistes de scénarios ... Dommage que certains mystère ne soit qu'effleurés. Cependant, le "bonus Siroz" est au rendez-vous, avec un chapitre sur les pirates Vesten, paru à l'origine dans le *Pirate Nations*, et surtout un scénario très stressant et assez rude pour mettre les nerfs de vos PJ à l'épreuve. Et c'est ainsi que Théus est grand.





Changement de plan

À la suite des attentats terroristes du 11 septembre qui ont détruit les deux tours jumelles du World Trade Center (si vous n'êtes pas au courant, il faut sérieusement penser à arrêter *Everquest*), la Columbia a retiré du Net tous les *trailers* du *Spider-Man* de Sam Raimi. Pour ceux qui n'avaient pas vu cette bande-annonce, on pouvait découvrir les premières images du film où Spider-Man emprisonnait l'hélicoptère de malfaiteurs dans une toile, entre les deux Twins. On voyait ensuite les deux tours se refléter dans les yeux de l'homme araignée. L'action du film se déroulant à New York, on ne sait pas ce que va décider la production concernant le WTC, peut-être qu'il sera gommé par informatique.



C'est la rentrée Lycéenne !

Le JDR *Lycéenne* (voir Backstab n°29), disponible gratuitement sur le net, fait peau neuve si l'on peut dire. En effet, les règles ont été révisées. Le principe du jeu ne change pas, mais désormais les caractéristiques et les talents s'échelonnent de 1 à 10 et on utilise le D20 pour gérer les actions. À noter que les règles de combat et d'examen ont aussi été revues. Sur le site, il est possible de télécharger la version 1.0 ou 2.0 des règles, selon l'envie. Si vous ne connaissez pas encore ce jeu, c'est le moment d'aller faire un tour sur le site :

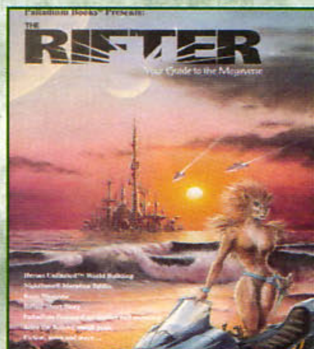
http://perso.wanadoo.fr/kadnax/pagly1.htm





Palladium en forme

The Rifter ®™ #15 est, comme il se doit, bourré à craquer d'infos sur les jeux de *Palladium* ®™. D'un planning de parution impressionnant émerge *After the Bomb* ®™, un jeu post-apo, prévu pour bientôt. Entre autres aides de jeu, des variantes de morphus ©™ permettent désormais d'incarner des Nightbanes ©™ au sang de ketchup, ou dont la chair est faite de lasagnes.



Cthulhu sur les planches

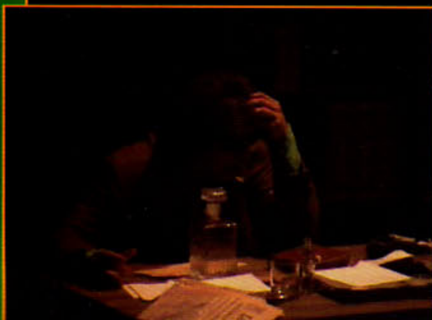




Une initiative rare dans l'Hexagone ! Une troupe de théâtre marseillaise, la Compagnie Kinoloco, revisite à sa façon le mythe lovecraftien avec *Le Retour de Cthulhu.* Cette pièce résolument novatrice déploie d'importants moyens techniques - son THX, une centaine de projecteurs, beaux décors et costumes. Dans une atmosphère de folie fiévreuse, Shrewsbury et Andrew Phelan ont la lourde tâche d'empêcher le retour du mythique prisonnier de la cité de R'lyeh. À noter le ballet original des lumières, qui jouent sans cesse avec le décor et les acteurs afin de surprendre et d'effrayer le spectateur. Prochaines représentations : Les vendredi 23 et samedi 24 novembre, à Martigues (salle Jacques Prévert). Réservations conseillées au 04 91 90 76 44.







Ça finira sur le bûcher

Même si vous connaissez la fin de l'histoire, ce n'est pas une raison pour passer à côté de *Templiers*, un nouveau bimestriel consacré à ces chercheurs de Graal. Superbement présenté, le n°1 présente de nombreux articles (techniques de guerre, parcours en France, etc.), flirtant parfois avec un ésotérisme *cheap*, mais qui feront office de trou normand pour toutes vos parties de *Nephilim*. Templiers n°1, septembre-octobre 2001, 33 deniers.

Mage à toutes les sauces !

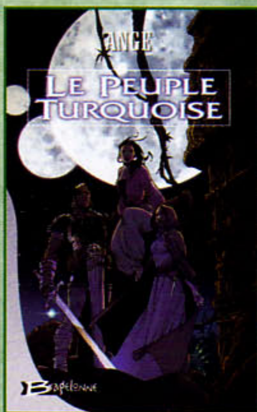
On fait rarement la promotion d'un site dans les news, mais là, vu la qualité du travail et la convivialité des forums, on donne un petit coup de pouce supplémentaire à "Il faudrait d'autres mondes". Il y a des aides de jeu, du background original et fourni, des scénarios et plein de moyens de communiquer à propos de *Mage*. Bref un boulot exemplaire à bien des titres. Bravo !



http://rafael2.online.fr/index3.html

Le dernier Ange

G.E. Ranne, vous connaissez. Ange (pas le groupe psychédélique, les auteurs de BD, de romans, de suppléments de jeu de rôles, etc.), eh bien ce sont les mêmes ! Ils reviennent en force avec *Le Peuple Turquoise*, le premier tome d'une trilogie baptisée *Les Trois Lunes de Tanjor*. C'est de la *fantasy* épique (du péplum indien ?) et la présentation qu'en fait Bragelonne, son éditeur, met l'eau à la bouche. Vous pourrez rencontrer les auteurs les 27 et 28 octobre à la salle Wagram lors d'un rendez-vous organisé par la librairie Arkham. On le dévore et on vous en parle dans le prochain TOC.



From Dusk Till Dawn



On ne vous fait pas languir plus longtemps... *From Dusk till Dawn* est un petit jeu de shoot 3D sans prétention qui permet de se détendre après une dure journée de travail. Vous détruirez, découperez, brûlerez des tonnes et des tonnes de méchants vampires qui ne veulent que vous rendre la pareille. L'histoire se déroule sur un fond de scénario trop terrifiant (c'est marqué sur la boîte !) ; vous avez été enfermé dans une prison, accusé de meurtre et c'est à ce moment choisi qu'une bande de vampires débarque et contamine tout le monde, sauf vous. Il ne faudra pas attendre des miracles de ce jeu au niveau graphique ; visuellement, c'est le même qu'*Half-life* en un peu plus pourri. Par exemple, le graphiste qui a fait les mains des personnages entièrement en 2D (en clair, plates !) devrait être sacrifié sur le Grand Autel du Jeu. Les cinématiques utilisant le moteur 3D du jeu pour relancer la trame de l'histoire sont vraiment moyennes bien que certaines idées du scénario soient bonnes. Les monstres que vous rencontrerez ne sont pas très variés et pas très intelligents. Si vous jouez dans le noir et que vous avez monté le son, peut-être qu'un ou deux d'entre eux arriveront à vous surprendre en vous sautant dessus de derrière une caisse. Les dialogues sont vraiment bons... On s'amuse des répliques sarcastiques que balance le héros aux monstres qu'il éclate. Cela rappelle un bon vieux film de Bruce Willis. C'est le bon vieux bourrin qui utilise comme arme tout ce qui lui passe entre les mains. Enfin, ce jeu devra être réservé à tous les cinglés de la gâchette qui aiment tirer à gogo sur tout ce qui bouge à l'écran. Shoot 3D sur PC, édité par Dreamcatcher Interactive. 240 F.



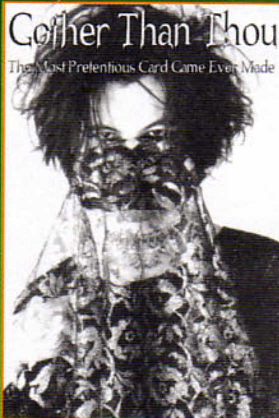


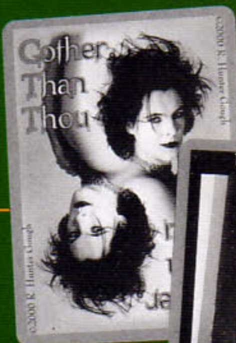



Elegy
MUSIQUE &CULTURE
RUBY
Une femme en or
THE MISSION
TIM BURTON
FAD GADGET
IN THE NURSERY
CLAN OF XYMOX
LES SECRETS DE MORPHÉE
VNV NATION
MOONSPELL
SUICIDE COMMANDO
EINSTÜRZENDE NEUBAUTEN
THERION
MORTIIS
OLIVIER DAHAN
GOETHES ERBEN
BODY ART

Gother than thou : gole goth ?

Un petit jeu qui fustige nos amis les Goths. Vous savez, ceux qui beuglent "mon chat il est mort, il est dans un sac poubeeeelle" en soirée, qui dansent comme des karatékas sous Valium©, et qui se font nuitamment pousser le jabot. Gérez vos points de Gothisme et votre argent pour être plus daaaark que les autres. Pour les abonnés de *D-Side* et d'*Elegy* qui ont le sens de l'humour. En v.o., chez Savant Garde Entertainment, 80 brouzoufs.



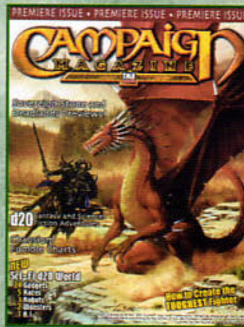






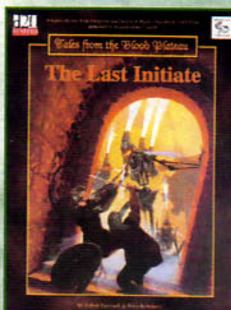


Campaign Magazine n.1



Des aides de jeu, des scénarios, des critiques et des news, c'est la formule toute nouvelle proposée par Loose Cannon Graphics qui, à défaut d'avoir inventé l'eau tiède, donne de quoi jouer tous les deux mois tant en med-fan qu'en space opera. À lire, ne serait-ce que pour le billet d'humeur de John Wick sur le système d20.

The last initiate



Et voici le dernier scénario d20 System en date qui, comme souvent, ne casse pas des briques. Les aventuriers se retrouvent embarqués dans un temple abandonné où les gardiens (mécaniques) et les pièges tombent à tout va ! On se retrouve donc dans un classique porte/monstre/trésor qui n'en finit pas et où les deux PNJ ne sont pas à la hauteur de personnages niveau 6. Malgré un bonne idée sur la fin, un scénario plutôt banal, mais que des meneurs expérimentés pourront facilement adapter. En V.O. chez MonkeyGod Enterprises, 90 sous.

Rhaaaaaa lovely !

Les Temporalistes Réunis, petit éditeur associatif de BD, lance une souscription pour l'édition d'un livre d'illustrations inédites de l'excellent Guillaume Sorel, que nous avions d'ailleurs interviewé dans notre numéro 22. Chaque recueil souscrit sera numéroté, signé par l'auteur et accompagné d'une sérigraphie inédite. L'objet se présentera sous la forme d'un album en couleurs de 48 pages au format 24 x 24 cm, et au prix de 125 francs. Les personnes intéressées peuvent envoyer leurs chèques à : Les Temporalistes Réunis, 21 avenue de la division Leclerc, 95170 Deuil La Barre, ou contacter l'association via son site http://temporalistes.free.fr.



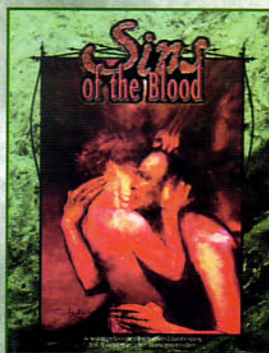
Prohibited book 2

Luis Royo, c'est un peu comme Manara en mieux et en espagnol. Avec *Evolution*, il nous avait montré les étapes de son travail (en refourguant au passage des vieux dessins pas géniaux) mais avec les *Prohibited book*, il s'attaque sans vergogne à son thème favori : le sexe. Il faut être clair. Ce livre n'est pas pour votre petit frère ou votre grand-maman. Royo, c'est de la matière crue, c'est sale et sans complaisance (sauf pour ses travaux de commande). Bref, c'est dâââârk à souhait et cette série est un bijou. À se procurer d'urgence.



C'est pêché, mon fils !

Sins of blood en V.O pour *Vampire : The Masquerade* est paru. White Wolf reprend encore et toujours l'antagonisme entre Camarilla et Sabbat pour traiter cette fois des problèmes existentiels des caïnites. L'intérêt du supplément, outre de fournir des aides de jeu précises et complètes sur les voies vampiriques, est de proposer des informations précises aux meneurs et aux joueurs concernant Golconda. Certains n'y verront qu'un supplément inutile de plus, mais d'autres interacteurs un peu plus impliqués dans la voie mystérieuse de la Rédemption salueront l'effort pour clarifier quelque peu le sujet. On en reparle mois prochain ?







Faut rien lui promettre...

...à Monsieur $alade, parce qu'il est pas rancunier, mais quand même, il est rancunier. Et il se souviendra de vous...

J'ai mal à la tête

Comment est-ce que les gens font pour boire autant de bière en une fois. Même en plusieurs fois. Normalement on vomit très longtemps et on ne recommence plus jamais. Ou alors on essaye avec un ou deux autres types d'alcool et après on en a marre de vomir, alors on ne boit plus trop pendant longtemps, jusqu'à cette soirée où le souvenir de la dernière cuite s'est suffisamment estompé pour qu'on s'en remette une bonne. Eh bien, non, y'a des gars, ils font ça tout le temps. Ils boivent, ils vomissent, ils ont mal à la tête et ils recommencent. Comme au bout d'un moment, ça devient une part importante de votre vie - i.e. vous êtes alcoolique -, vous essayez d'en rapprocher les quelques activités qui y sont associées. Or le JdR c'est assez friendly pour l'alcool, on a vite fait de prendre un perso alcoolique sous des prétextes de roleplaying. L'étape d'après c'est de trouver un jeu dans lequel on est OBLIGÉ de boire tout le temps, parce que c'est dans le background.



Et quand ça n'existe pas, on change de métier pour devenir créateur de jeux pour pouvoir sortir *JUNK*, "a game of mechanized combat in a not so intelligent future". En gros, c'est *Battletech* mais les héros sont des rednecks. Pour ceux qui savent pas, les rednecks c'est la crème du beauf américain, ceux du sud qui boivent beaucoup de bière et qui maintiennent en vie les traditions des années cinquante concernant le droit de quelqu'un de monter dans un bus ou pas, de rentrer dans un bar, ou pas. Dark Omen Games (Sombre Présage Jeux) nous gratifient donc d'un background qui explique que tous les rednecks de la Terre ont été envoyés sur une planète poubelle où ils ont développé des mechas qui marchent à la bière. Après dessus ils ont mis des armes qui vont du Tachyon Beam au Heavy Potato Gun, c'est pas hyper-drôle. En gros, c'est du second degré par un type qui connaît ça par cœur et qui peut pas vraiment condamner le fait d'être con comme un mec qui a bu trois litres de bière. Alors ce qui est bien, par contre, c'est qu'il remercie la Christian Gaming Guild et l'U.S. Army, et surtout Jésus-Christ et le sud des États-Unis. Sinon c'est vraiment pas très beau, c'est pas très intéressant en tant que jeu, mais il faudrait que je trouve au moins un truc sympa à dire.. Ah bah non.

On peut rire de tout, mais pas aujourd'hui

Je tenais à signaler une chose plutôt rare dans le monde des entrepreneurs, en particulier dans le monde du jeu. Synister Creative Systems, l'éditeur d'*Exodus* et d'*Underworld* a décidé de reverser 10% du produit de ses ventes aux victimes du World Trade Center. J'ai donc décidé de faire une rubrique sans humour, parce qu'apparemment ça ne serait pas de très bon goût. Et pourtant il y aurait de quoi faire, mais non, regardez, hop... pas drôle.

Synister Creative Systems

Allons donc droit au but, c'est très gentil, mais il faudrait que tout le monde s'y mette, parce que ce n'est pas avec les ventes de Synister que ça va changer grand-chose. Les gros, là, Wizards, White Wolf et tout ça, faut y aller. On verra, je vous dis ça la prochaine fois.



D'un autre côté, le temps que ça soit imprimé... Je me souviens d'une nouvelle dans *INS/MV3*



sur Lady Diana qui était sortie deux ou trois semaines après sa mort, ils avaient pas été inquiétés. Ouais, mais c'était pas les Américains et il n'y avait eu que deux morts.

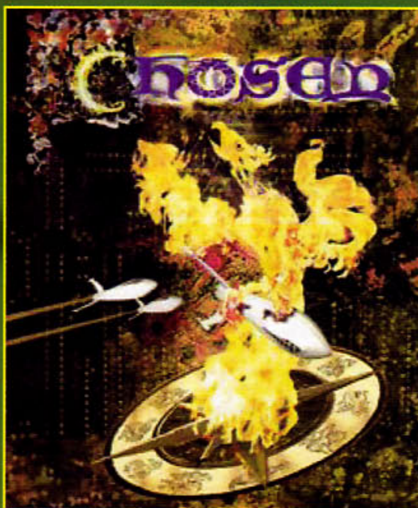
Update concours de pus 1

On dirait qu'Eden Studio a endormi l'affaire du concours du plus gros fan de leur boîte. J'avais proposé une recette miracle pour gagner à coup sûr, mais apparemment le colis a dû se perdre. Ou alors mon pote est séquestré par des gros barbus de Fedex, ou alors croulant sous la masse de courrier, ils sont partis en vacances sans l'ouvrir et il est mort, au bout d'un moment.



Update concours de pus 2

Ça vous rappelle le truc où il fallait deviner le nom d'un futur jeu de Clockworks Games ? Ça a marché, un type a vraiment trouvé, c'était vraiment pas dur : *Chosen*. Ça veut dire mmm, l'Élu, enfin Élu, Choisi quoi. Il était déjà Chosen, le nom, c'est ce qu'ils disent depuis le début. Le fameux Alik Widge, le gagnant, à mon avis il avait rien compris, il a posé la question pour savoir s'ils avaient déjà vraiment chosen le nom, et ils ont dit :

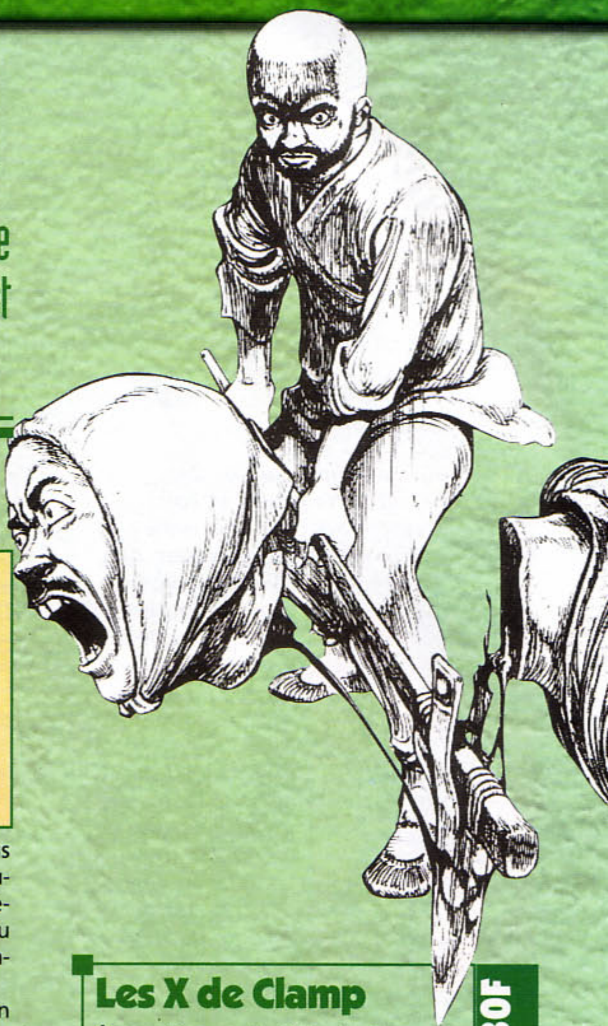


putain le mec il est trop fort, comment il a fait ? Essayez de trouver le nom de mon article du mois prochain et vous gagnez rien du tout parce sinon il faut déposer le truc chez l'huissier et tout ça.

Monsieur $alade

Bonne cuvée !

Tchin, hips ! Le TOC nouveau est arrivé et ma foi il est bon. C'est une sacrée fournée qu'y nous ont servie là, les gaillards. . . hips ! Il est des nôtres, il a lu son livre comme les ôoootres. . . À la vôtre !



Romans

C'est avec joie que l'on découvre **Le donjon rouge** (J'ai Lu, 541 p, 46 F), deuxième tome du cycle *Le trône de fer* de Georges R. R. Martin. Les événements se précipitent, les complots et les trahisons se succèdent. Ce deuxième tome se laisse dévorer. L'auteur réussit à captiver l'attention du lecteur, nous plongeant au cœur du récit. Ce livre est une bible pour tous les meneurs de jeu à la recherche d'intrigues. Une formidable saga qu'il faut découvrir d'urgence !

À l'heure des manipulations génétiques, les éditions Mango publient une anthologie dirigée par Denis Guiot intitulée **Les visages de l'humain** (229 p, 59F) réunissant six nouvelles. Ainsi Gudule, Fabrice Colin ou encore Jean-Pierre Andrevon nous livrent leur vision du devenir de l'humain. La préface d'Axel Kahn est particulièrement intéressante. Cet ouvrage destiné aux enfants s'adresse tout autant aux adultes. Une excellente initiative qu'il faut découvrir.

On parle rarement dans ces colonnes d'ouvrages scientifiques ou culturels. Les éditions Les Belles Lettres éditent une série de guides présentant des civilisations anciennes (voir le *TOC* de *Backstab n°29*). Le dernier en date, intitulé **L'Inde classique** (297 p, 95 F), nous présente l'état de nos connaissances sur cette civilisation disparue. Une très bonne mise au point qui nous dresse un panorama historique, religieux et sociologique. Un ouvrage qui peut servir d'inspiration pour la création d'un univers indien.

Le Business est le dernier ouvrage de Iain Banks édité par Belfond (437 p, 130 F). Ce roman met en scène une firme nommée le Business. Cette dernière plonge ses racines loin dans notre histoire, agissant dans l'ombre. Une jeune femme à la carrière exceptionnelle va découvrir ce qui se trame au plus profond des salles de réunion. Les amoureux des conspirations devraient apprécier ce roman qui met en jeu un adversaire idéal pour une équipe d'investigateurs. À découvrir !

Folio SF réédite le roman d'André Ruellan intitulé **Mémo** (30 F) traitant de manipulation de la mémoire. Que se passe-t-il lorsque l'on remonte trop loin dans nos souvenirs. C'est ce que découvre le héros, il explore un univers schizophrénique, ne sachant plus tout à fait où lui-même se situe. On se laisse prendre par le récit, subissant tout comme le héros les évènements, cherchant à comprendre la situation. Un récit mené d'une main de maître.

Folio SF poursuit sa sainte croisade de réédition du fond Présence du Futur, avec notamment **Titan**, le premier tome de la trilogie de Gaïa de John Varley (418 p, 40 F). Le VES Seigneur des Anneaux (déjà j'aime bien le nom !) est un vaisseau spatial d'exploration américain en mission près de Saturne. Une découverte incroyable va bouleverser ce voyage : une immense roue orbitale qui n'a

Les X de Clamp

Dispo -30F

À première vue, les *X* du studio Clamp ne semblent pas être destinés aux rôlistes. Grave erreur ! Que ce soit *Tokyo Babylone* ou les *X*, il y a là de quoi faire autant de scénarios pour *Mage* ou *Hunter* (pardon... Écrabouillateur en français) qu'il y a de tomes. Alors bien sûr, il n'y a pas de sang partout et de gros tentacules tout visqueux, mais des histoires de familles qui s'affrontent sur fond de Tokyo en plein séisme. L'histoire des *X* est à ce titre une mine de PNJ, d'intrigues et de conflits moraux pour tout meneur qui aime torturer ses joueurs.

Deux dragons s'affrontent, une jeune femme rêve, la machine devient humaine et définitivement le jeune héros n'en est pas un. À la fois ancrée dans l'occultisme occidental et oriental, cette série (qui en est au tome 14 sur 21, 180 p, chez Tonkam) va ravir les joueurs de *Nephilim, Mage, Hunter*, etc. Si vous pouvez lire à l'envers et si vous appréciez les planches délirantes, *X* est pour vous.



Dispo - 52F

Psi
Erik Pigani
J'ai Lu, 640 p.

Vous faites jouer à *Conspiracy X*, *Chill* ou *Delta Green*, et êtes désespérément à la recherche d'autres sources d'inspiration que les épisodes d'*X-Files*, que vos joueurs ont de toute façon déjà vus mille fois ? *Psi* est fait pour vous ! Avec son rapport quantité-prix absolument imbattable, ce pavé au format poche présente un panorama très complet de ce qui s'est dit, fait ou raconté dans le domaine de l'étrange et de l'inexpliqué. Télépathie, clairvoyance, précognition, psychokinèse, réincarnation, vies antérieures, fantômes, poltergeist, apparitions, spiritisme, synchronicité, rêves, N.D.E., tout y est ! On n'ira pas jusqu'à louer la rigueur scientifique de l'auteur, parapsychologue convaincu, mais peu importe car, dans le tour d'horizon qu'il nous propose, il y a presque une idée de scénario par page. Très chaudement recommandé.

rien de naturel. Mais là où ça devient marrant, c'est quand ladite roue avale sans ménagement le Seigneur des Anneaux et son équipage... Prix Locus à sa sortie en 1980, Titan mêle une hard science soft et un humour latent qui parvient parfois à s'exprimer. Le personnage de Gaïa est assez cocasse, tout comme cet univers en fait. La suite promet encore plus de surprises.

On vous en disait beaucoup de bien dans la rubrique Pour la petite histoire... de notre numéro 24, et voici que **Histoire des codes secrets** de Simon Singh est désormais disponible en petit format (Le Livre de Poche, 505 p), ce qui réduit notablement le prix (45 F) de cet ouvrage essentiel, édité à l'origine chez Lattès. Comme l'indique son sous-titre "De l'Égypte des Pharaons à l'ordinateur quantique", ce livre vous apprendra tout ce que vous avez toujours voulu savoir, et bien plus encore, sur l'art subtil de la cryptographie. Indispensable à tous les meneurs un tant soit peu retors.

Valério Evangelisti est vraiment un auteur qui peut beaucoup se permettre en littérature. Ce **Métal Hurlant** (Rivages, 221 p, 110 F) en est le parfait exemple. Quatre nouvelles liées par une même dynamique : le heavy metal. *Venom*, *Pantera*, *Sepultura*, *Metallica* : tels sont leurs noms. Mais au-delà de ce simple artifice, *Métal Hurlant* est un essai sur l'homme et le métal, le lien sans cesse plus étroit entre la chair et l'acier. *Venom* se passe au Moyen Âge, en compagnie de l'emblématique Inquisiteur Eymerich, mais également dans un futur en guerre contre des divinités africaines ! La fin est au début, l'explication avant l'histoire : Evangelisti peut tout se permettre je vous dis ! *Pantera* se passe au temps des westerns, *Sepultura* dans notre très proche futur, tandis que *Metallica* doit se situer dans un avenir à peine plus éloigné. On aimerait que l'auteur développe plus, nous explique plus avant sa théorie, mais là est son talent, il nous fait réfléchir, car il ne fait que raconter une histoire après tout, il ne donne pas de réponses.



Le deuxième tome de la Moïra vient de sortir. **La Guerre des Loups** (Loevenbruck, Bragelonne, 336 p, 110 F) est donc la suite de ce récit mêlant fantasy, histoire, légendes celtes et récit initiatique. Aléa semble avoir accepté son destin de Samildanach. Mais les temps sont durs pour Gaelia : Maolmordha met en marche son armée de Gorguns avec à sa tête un mort-vivant à l'étrange aura. Les Tuathanns sont installés en Terre Brune, mais le comte ne l'entend pas de cette oreille, désobéissant aux ordres de son frère le roi, Harcourt cherche des alliances, cachant en son sein le plus terrible des traîtres. Les druides se réveillent, la guerre va bientôt embraser l'île entière, mais quelle est la place des loups ? Un deuxième volet plus réussi que le premier, mieux écrit. De la bonne fantasy française.



La mort du nécromant (Martha Wells, L'Atalante, 526 p, 139 F) est une sorte de cross-over entre Arsène Lupin et *D&D* ! J'exagère, bien sûr, mais le mélange entre cette Vienne imaginaire d'un XIXe siècle qui l'est tout autant, et la magie de Lodun, est un cadre saisissant pour l'aventure, et l'auteur parvient à y dresser un récit fort, plein d'action et de suspens. Après un début peut-être un peu trop abrupt, Martha Wells réussit peu à peu à nous faire rentrer dans ce feuilleton où Nicolas Valiarde n'est pas un gentilhomme au grand cœur (il cherche juste à se venger), seigneur du vol connu sous le nom de Donatien, et qui va se retrouver opposé à un nécromant des plus immondes, dans une lutte à couteaux tirés, où l'on sent vraiment que les héros sont en danger (ce qui n'est pas toujours le cas ailleurs). Un bon roman



BD

Vents d'Ouest réédite l'excellent album de Chabouté intitulé **Sorcières** (136 p, 118 F) augmenté de nouvelles inédites. Avec son talent si particulier, Chabouté réussit à évoquer l'atmosphère d'une campagne soumise au règne des sortilèges. Quinze récits aux ambiances lugubres emplis d'humour noir dont on se régale. Une excursion sordide dans les tréfonds de l'âme humaine. À lire à vos risques et périls !





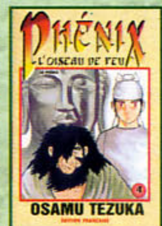
Mangas



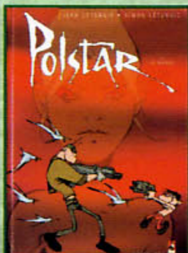
Les éditions Tonkam publient une série dessinée par Kideki Mori sur un scénario de Kenichi Sakemi intitulée **Stratège** (48 F). Le tome 10 est paru. Les généraux se partagent la défense de la cité de Han-Tan. Ils laissent la défense du mur le plus endommagé à Ke-Ri. Ce dernier doit compter sur une population déshéritée pour réparer le mur et affronter l'armée de T'sin. Une histoire mêlant complot et leçon de vie. Une saga qui devrait intéresser les fans de *L5A*.



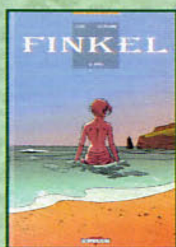
Ce n'est pas à proprement parler une inspiration pour le JdR, mais **GTO** ou plutôt **Great Teacher Onizuka** (Pika Édition, 45 F) de Tôru Fujizawa, est un cycle plein d'humour. On suit les mésaventures du jeune Eikichi dans sa quête pour devenir le meilleur professeur d'école, lui l'ancien loubard. Au fur et à mesure, la saga s'enrichit et les personnages prennent de la profondeur. Une excursion dans le monde de l'éducation japonaise. Il est intéressant de noter que chaque tome est précédé d'un lexique permettant de mieux comprendre les codes et références propres au Japon. Cette série en cours au Japon compte actuellement six tomes publiés en français.



Vous êtes à la recherche de contes pour agrémenter vos parties de *L5A*, alors il est temps de découvrir la série *le Phénix – l'oiseau de feu* (59 F). Réalisé par Osamu Tezuka, ce cycle utilise la légende du phénix pour nous narrer des fables pleines d'enseignements. Le quatrième tome, intitulé **Le phénix**, met en scène deux personnages que tout oppose et qui vont se rencontrer pour pouvoir accomplir leurs destinées. Une histoire passionnante de bout en bout. À lire et à méditer !



Polstar, tome 1 Le Mérou (Jean et Simon Léturgie, Vents d'Ouest, 48 p, 80 F) est une BD à ne pas mettre entre toutes les mains, peut-être parce que c'est la première où je vois le héros voulant nonchalamment faire un petit fist-fucking à sa gentille femme, que ça ne dérange pas outre mesure ! À part ça (on va quand même pas faire une fixette !), Polstar est une bonne nouveauté (ou presque, Polstar existait déjà avant d'être édité chez Vents d'Ouest) qui mêle anticipation et action. En 2060, à Mégapolis, Polstar est un conducteur d'engins égoïste, très petit (mais avec un gros engin !) et surtout, il le dit lui-même, ce n'est pas un héros (air connu). Bon, bah les trois Sages en ont décidé autrement, enfin, l'ordinateur central a merdé et Polstar va devenir une machine à tuer : pas de quoi casser deux neurones à un agent de la Censoritate ! Bon découpage, bonne narration, bonne histoire : un premier tome détonnant.



Finkel en est déjà à son sixième tome, **Esta** (Convard/Gine, Delcourt, 48 p, 80 F). Une nouvelle épreuve attend le marin lige. Esta va être enlevée par Sa'bbal, qui s'est adjoint les services des Peaux d'écailles qui ont la singulière particularité d'avoir un esprit hermétique aux happeurs d'esprit. Finkel et Bérith s'envolent à la rescousse de la jeune fille, mais une surprise de taille les attend... Pas franchement convaincant, ce tome laisse attendre la suite, ce qui n'est déjà pas si mal.

DVD

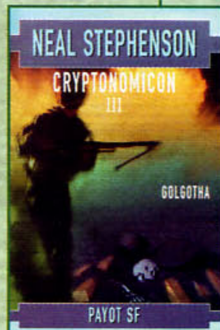
Paramount Pictures a eu l'excellente idée de rééditer **Les Guerriers de la Nuit** (Zone 2, 230 F) réalisé par Walter Hill. À New York, dans les années soixante-dix, un leader de gang organise une réunion de tous les gangs de Big Apple, afin de les unir pour devenir les maîtres de la ville. Il est abattu et un gang nommé les Warriors se retrouve accusé. Ses membres doivent rejoindre leur territoire pour se mettre à l'abri, pour cela ils vont devoir traverser une partie de New York chassés par tous les gangs fous furieux. Ce film est à voir pour tous les maîtres de *Cyberpunk*. Ils ont ainsi une source d'inspiration fabuleuse pour développer les quartiers chauds et l'univers des gangs. Le film, malgré le temps, garde toute sa force. "Warriors ! la partie va commencer !..."



Cryptonomicon III, Golgotha
Neal stephenson
Payot SF, 420 p.

Dispo - 150F

Rassurez-vous, je ne vais pas vous raconter la fin ! Mais comme on l'attendait, cette conclusion du thriller fleuve de Neal Stephenson ! Comme on pouvait s'y attendre, les événements s'accélèrent (pas trop tôt diront certains, le rythme du récit étant plutôt calme) et les pièces du puzzle temporel agencé par l'auteur s'emboîtent de manière... surprenante. Vous en saurez enfin plus sur l'étrange société d'Enoch Root, la Crypte, les orgues et la machine de Turing ! Mais le tour de force est peut-être plus dans l'évolution des personnages, car c'est avec ce troisième tome qu'on réalise à quel point nous étions en train de suivre la trajectoire d'une brochette d'individus tous plus excentriques et barrés les uns que les autres. Une réussite, et une raison de plus pour encourager les nouveaux venus à lire cette histoire, qui les emmènera loin des sentiers battus. Très loin.





Olivier Collin (hardchem@hotmail.com),
Pierre-Alexandre Vigor (pavigor@club-internet.fr)
Avec la collaboration de Johan Scipion (jscipion@free.fr), Benoît Attinost et 7.7

Machina in Fabula

Pour :

D&D3
Warhammer
Mage Sorcerer's Crusade
Les Secrets de la 7eme Mer
L'Appel de Cthulhu
Castle Falkenstein
Gurps Steampunk
Adventure !
Conspirations
INS/MV

J'étais parti pour un long voyage descriptif, partant des premiers automates de Héron d'Alexandrie, pour m'attarder au sort de Francesco Giorgi injustement effacé par Léonard, rebondir allègrement sur Verne, le moteur à combustion de Lenoir, H.G. Wells, Babbage, le mouvement perpétuel, les débuts de l'aérospatiale, la machine Enigma et j'en passe, pour finir comme il se doit sur la nanotechnologie... Malheureusement, en quatre pages c'est un doux rêve ! On va plutôt laisser parler les illustrations pour se concentrer sur le jeu et sur la meilleure manière d'exploiter une Machine Merveilleuse dans un scénario de JDR. Ceux qui sont en manque d'infos se reporteront à leurs jeux favoris, à la bibliothèque municipale ou à la webographie au début de cet article.

Qu'est ce qu'une machine merveilleuse ?

Une machine merveilleuse n'est pas nécessairement une machine qui marche ! Les univers de JDR étant quand même plus fun que la vraie vie, il y a effectivement des chances pour que les machines les plus délirantes qu'ait pu créer l'esprit humain y fonctionnent. Mais avant tout, et c'est important car c'est cela qui touchera vos joueurs, une machine merveilleuse est une machine qui fait rêver ! Rêver par ses promesses, mais aussi par son ingéniosité, par son aspect, par le contexte dans lequel elle est créée, par l'excentricité de son inventeur...

Webographie

Sur le Steam-Punk :
- http://www.ffutures.demon.co.uk/
- http://www.philm.demon.co.uk/Steampunk/

Sur l'invention des ballons :
- http://www2.ac-lille.fr/matisse-ostricourt/histball.htm
- http://fr.encyclopedia.yahoo.com/articles/kh/kh_327_p0.html
- http://fr.encyclopedia.yahoo.com/articles/m/m0505665_p0.html

Sur les machines à mouvement perpétuel :
- http://www.ffutures.demon.co.uk/perp/perp.htm
- http://www.multimania.com/quanthomme/MVP.htm

Sur Jules Vernes :
- http://www.sciam.com/0497issue/0497evans.html

Sur le moteur Lenoir :
- http://www.cnam.fr/museum/revue/ref/r16a05.html

Sur Charles Babbage et ses calculateurs :
- http://www.ex.ac.uk/BABBAGE/
- http://www.fourmilab.ch/babbage/hpb.html

Sur les machines de Turing :
- http://plato.stanford.edu/entries/turing-machine/

Sur les ordinateurs quantiques :
- http://scio.free.fr/mecaq/qc.php3

Sur la nanotechnologie :
- http://nanozine.com/

Les grandes périodes

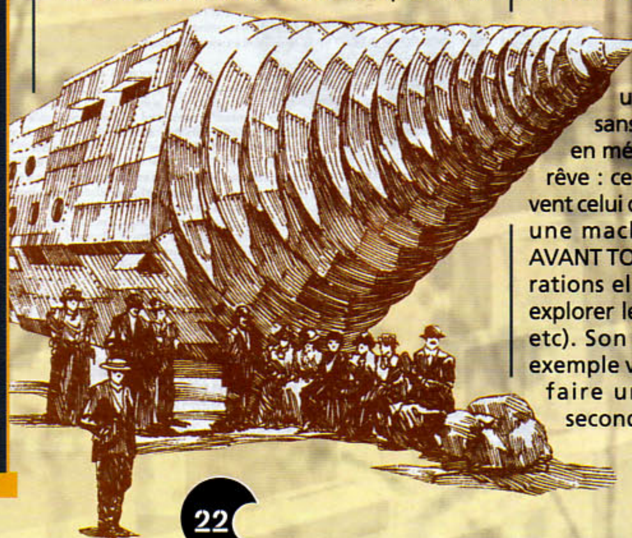
Il existe schématiquement trois grandes périodes durant lesquelles sont apparues des machines fabuleuses de types très différents : de l'Antiquité à la Renaissance (*D&D3, Warhammer, Hawkmoon*), durant le scientisme victorien de la Révolution Industrielle (*L'Appel de Cthulhu, Castle Falkenstein, Gurps Steampunk*) et durant notre ère moderne (*Adventure !, Conspirations, INS/MV*). Toutes trois correspondent à des rêves spécifiques. Dans la première, les hommes découvrent les premiers principes mécaniques (prototypes de chars et d'automobiles, de matériel militaire, de machines spectaculaires dans les théâtres) et tentent grâce à leurs inventions de dompter la nature (la vis d'Archimède veut faire remonter l'eau). Le XIXᵉ est quant à lui



l'ère de la vapeur, où les rêves de l'homme sont principalement tournés vers son aptitude nouvelle à maîtriser l'espace, à s'y mouvoir (ballons, chemin de fer, voiture, scaphandres, rêves de sous-marins, de voyages spatiaux, de déplacements temporels). Notre ère moderne enfin est l'avènement de la science actuelle et d'une approche mathématique du monde : grâce à Babbage, Enigma, l'ordinateur, et bientôt l'ordinateur quantique...

Mécanique scénaristique

Si vous désirez introduire une machine fabuleuse dans un scénario, n'oubliez jamais que ses seules performances ne suffiront pas à intriguer vos joueurs. Vous risqueriez d'en faire un amas de caractéristiques de jeu sans âme, engoncé dans une carcasse en métal. Chaque machine contient un rêve : celui de son inventeur, et très souvent celui de ses contemporains. Pour rendre une machine fascinante, commencez AVANT TOUT par déterminer à quelles aspirations elle répond (voler, être invisible, explorer les mers, l'espace ou les sous-sols, etc). Son utilisation quotidienne (par exemple voler pour explorer, bombarder, faire un cambriolage) est presque secondaire, et dépend de la trame de votre histoire.

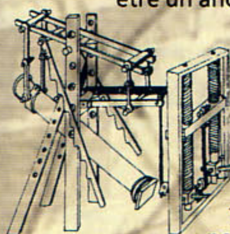




Vous devez ensuite nommer cette invention, de manière soit à résumer le rêve auquel elle répond (Ornithoptère, Nautilus, etc), soit à la rendre énigmatique, en utilisant par exemple un nom de code ou le patronyme de son inventeur (machines de Turing, Zeppelin).

Une machine merveilleuse est constituée d'un ensemble d'éléments qui interviendront nécessairement dans votre scénario. Chacun d'entre eux est important et peut apporter un plus à votre histoire, en termes de poésie, de crédibilité, voire de ressort dramatique. Voici un survol rapide de ces différents composants, auxquels vous devrez réfléchir avant d'introduire une machine dans votre campagne. Cette courte aide de jeu vous aidera à prendre en compte tous les paramètres et à créer de machines crédibles (en dehors de la technique de jeu) : pour chaque machine créée, choisissez dans les exemples ci-dessous deux éléments positifs (+), quatre éléments neutres (N) et deux éléments négatifs (-).

L'inventeur
La première question qu'il faut se poser est : ma machine a-t-elle un inventeur ? Si ce n'est pas le cas, son inventeur est peut-être un anonyme génial qu'il faudra alors retrouver (que de jets de Bibliothèque en perspective !), ou le lègue d'une ancienne civilisation, ce qui vous permet d'introduire une toute nouvelle technologie – mais qui rend aussi votre objet unique (donc convoité). Si inventeur il y a, rappelez-vous qu'il n'y a pas d'inventeur type. Bien sûr certains clichés fonctionnent toujours (le savant fou, l'autiste génial, l'humaniste complet), mais d'autres voies toute aussi louables sont à explorer : une société secrète se cachant sous l'identité d'un prête-nom, le chanceux, le faussaire, le collectionneur, le riche excentrique, etc. Il est important de bien déterminer qui est l'inventeur, car cela vous donnera une multitude d'autres éléments : le contexte social dans lequel apparaît la machine, ce qu'en attend son créateur, les liens qu'il entretient avec elle, sa capacité à financer sa production, ses croyances, ses amis, ses ennemis, etc. Pensez aux frères Montgolfier qui n'ont jamais volé dans un de leurs ballons, car leur père leur avait fait promettre de ne jamais y monter !



+ : génie incompris, société secrète, milliardaire excentrique...
N : humaniste accompli, collectionneur, magicien maladroit, chanceux ...
- : savant fou, ingénieur emprisonné, faussaire, constructeur anonyme, savant enlevé, disciple volé...

L'idée
Toute machine fantastique à une origine mythique : les frères Montgolfier imaginent le ballon en faisant gonfler leurs chemises au-dessus du feu, Bertillon au XIXe invente l'anthropométrie* (qui pourrait être un fichier "mécanique" dans un monde *steampunk*) parce qu'on l'avait relégué aux archives, etc. C'est d'ailleurs valable pour tous les tournants de la science, l'homme étant plus fasciné par l'éclair du génie que par la lente maturation des idées. Plus vous trouverez une anecdote originale et parlante pour expliquer comment a germé l'idée de votre machine infernale, plus elle gagnera en sympathie pour les PJ. N'oubliez pas de bien rester dans le quotidien, et de vous nourrir des théories scientifiques contemporaines à l'élaboration de la machine, ces théories étant autant de repères pour l'inventeur. L'origine doit être aussi "anecdotique" que possible, car c'est bien connu, le génie c'est de voir différemment ce que nous avons sous les yeux chaque jour.

+ : éclair de génie, vision, écriture automatique, rêve, inspiration due à une muse...
N : idée construite par étapes, amélioration d'une idée ancienne...
- : idée volée dans un manuscrit, entendue au détour d'une conversation, pacte diabolique ...

Pseudo-scientifick

La difficulté pour rendre une Machine Merveilleuse réaliste est de lui donner un crédit "scientifique". Bien évidemment, la plupart des machines que vous voudrez mettre en scène auront des effets totalement hors normes et qui, justement, échappent aux lois scientifiques pour être exceptionnelles. Quelle que soit la période, la science s'est toujours ménagée une zone d'ombres, qui vous sera utile pour "scientifiser" vos explications. Durant tout le Moyen Age et la Renaissance, ésotérisme et science n'étaient pas séparés, la méthodologie des penseurs ésotéristes ayant même contribué à la création d'une "rigueur" scientifique. Pas de souci pour le med-fan donc : mana et boulons, même combat. Quant au XIXe siècle, il vit l'essor d'une théorie du XVIIe siècle inventée par Descartes : l'Ether. Il s'agissait d'un fluide dans lequel se déplaçaient les ondes, aux propriétés contradictoires : à la fois support de la lumière, tout en étant impondérable et en étant un référent universel inaltérable. L'Ether permet tous les délires et on tenta de le mesurer jusqu'en 1930, en vain. Quant à notre époque actuelle, la physique quantique et la nanotechnologie (utilisation des molécules pour créer des machines à l'échelle microscopique) semblent être notre marge de manœuvre pour tricher avec le réalisme, ces deux disciplines étant aussi théorisées qu'incomprises.



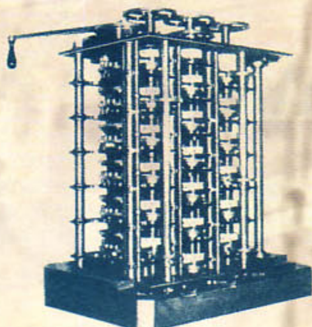
Les plans
Cela peut sembler stupide, mais toute machine commence sur le papier. En termes scénaristiques, les plans sont un ressort d'importance : qu'y a-t-il de plus précieux que les ébauches d'une invention révolution-

Un ordinateur aux XIXe ?

S'il existe des Machines Merveilleuses qui lient notre siècle au XIXe, ce sont bien les Moteur de Calcul de Charles Babbage (1791-1871). Cet anglais, ami de Darwin et membre de l'intelligencia londonienne, enseigna les mathématiques à Cambridge et est resté célèbre pour les descriptions qu'il fit de machines à calculer, ou machines analytiques, aujourd'hui considérés comme les premières ébauches mécaniques de nos ordinateurs. Ces énormes machines devaient fonctionner à l'aide de cartes perforées, selon un système mécanique binaire très complexe, mais ne virent jamais le jour faute de financement. Pourtant le rêve de Babbage était possible (et aurait sans doute accéléré d'un siècle l'évolution des sciences). Depuis, pour prouver la validité des recherches de Babbage, plusieurs de ses calculateurs ont été construits et son aujourd'hui visibles au British Museum of Science de Londres.

naire ? Et si ces plans tombaient entre les mains d'hommes mal intentionnés ou de rivaux ? Quel que soit votre univers de jeu, les plans d'une machine constitue un objet autour duquel il est aisé de centrer votre histoire : protection, vol, substitution, etc. Il n'est d'ailleurs pas rare que les inventeurs, légèrement parano, n'hésitent pas à crypter leurs écrits, ou que cet encodage se fasse naturellement, de par la nature complexe de l'étude. Cela pouvait être le cas des symboles des alchimistes, protégeant les plans d'un Athanor (four sacré qui, pourquoi pas, pourrait avoir un look et des dimensions hors du commun !), comme des notes de Charles Babbage qui, influencé par Leibniz, utilisaient un système incompréhensible pour le profane de "Notations Mécaniques" pour décrire les théories concernant sa machine.

+ : plans crypté, plan protégé magiquement, faux plans au cas où, plans appris par cœur…
N : plans normaux, plans répartis entre plusieurs personnes…
- : plans perdus ou inexistants, plans volés, plans copiés par des rivaux…





Le financement

C'est pas le tout d'imaginer la plus belle machine du monde, encore faut-il financer sa construction. Et comme souvent, plus le projet est ambitieux plus il coûte cher. Les inventeurs roulant rarement sur l'or, le sponsoring est donc de mise. Comme l'un des premiers projets de machine à calculer de Blaise Pascal au XVIIe siècle, pour lequel le Roi finança la production de cinquante modèles ! Pensez à Babbage qui, influencé par cette machine, ne trouva aucun investisseur pour financer son calculateur analytique ! Pensez enfin au Comte von Zeppelin qui, à l'été 1900, est un Général à la retraite : il a le temps et l'argent nécessaires pour construire son prototype de dirigeable. Les modalités du financement déterminent bien évidemment la liberté dont dispose l'inventeur pour travailler, et l'avenir de la machine lorsque celle-ci sera achevée.

+ : fortune personnelle, mécène passionné…
N : subventions d'État, banque, corpo, mécène respectueux, invention peu coûteuse…
- : mécène véreux, mystérieux inconnu, projet militaire, mafia, fausse monnaie, escroquerie, contreparties sexuelles…

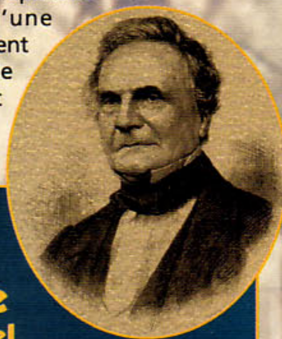
La construction et l'entretien

Toute machine demande des matériaux de construction. Ceux-ci sont plus ou moins rares (métal, diamant, puces high-tech, etc.) et dépendent autant du type de l'engin que de sa période historique (bois pour le Moyen Age, acier pour l'ère victorienne, carbones et alliages ensuite). Il convient aussi de déterminer avec quel genre de carburant fonctionne la machine (charbon, essence, Ghost-Rock, Ether, électricité, mana, etc.) et dans quelles proportions. Ce point permet d'ailleurs de donner des pistes de recherche pour localiser une machine (volée ou appartenant à un malandrin), grâce à l'achat des pièces rares et/ou du carburant adéquat.

+ : ressources naturelles, matériaux communs et bon marché, de faible usure…
N : matériaux spécialisés, chers, rares, peu utilisé ou s'usant vite…
- : carburant ; matériaux magiques, hyper-high-tech, extraterrestres, illégaux…

Le lieu d'ouvrage

Construire une machine c'est bien, mais il faut un lieu discret pour l'entreposer le temps de sa construction (de quelques jours à plusieurs années), mais aussi après. Le lieu de dépôt d'une machine est souvent lié à son mode de financement et aux ressources qu'elle réclame.



Charles Babbage
Pour l'Appel de Cthulhu
42 ans, Mathématicien

FOR	08	CON	10	TAI	12
INT	17	POU	15	DEX	14
APP	12	SAN	75	EDU	20
PV	11				

Mécanique :	85%
Physique :	60%
Mathématiques :	85%
Economie :	70%
Persuasion :	15%
Mythe de Cthulhu :	0%

Charles Babbage
pour INS/MV
Démons de Vapula, grade 2

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
1	5	3	3	4	2	11

Talents : Mécanique (5), Electronique (5), Informatique (1), Savoir-Faire (4), Arme de contact(1)
Pouvoirs : Champ de force (1), Invention (3), Majordome (1), Volonté Supra-Normale (1).
Charles n'eut une vie prolongée que parce qu'il était trop connu pour être éliminé discrètement. Après son invention "malheureuse" car trop dangereuse, il fut en permanence surveillé par une dizaine d'anges d'Yves, et la You-You Power Force redoubla de diplomatie pour qu'il n'obtienne jamais de financement.

La découverte d'un tel lieu peut, à lui seul, constituer la trame d'un scénario. Pensez à l'île du DrMoreau, ou à celle de *L'invention de Morel* de Bio Casarè, ou encore au labo nécessaire pour construire des robots nanotechnologiques…

+ : machine transportable, base militaire, banque, base sous-marine ou spatiale…
N : atelier, crypte secrète, collection d'un mécène, cachette chez un ami en province, île…
- : crypte secrète en territoire ennemi, château hanté…

Les opposants

Toute innovation technologique entraîne son lot d'opposants et de rivaux, jugeant l'invention dangereuse ou hérétique, ou bien souhaitant en revendiquer la paternité. Les rivaux incarnent la réaction de la société face à la machine et vous donneront les protagonistes de votre scénario. C'est ainsi, par exemple, qu'en 1775 l'Académie des Sciences de Paris condamne toutes recherches sur le mouvement perpétuel, considérées comme un gâchis de talent et d'énergie. De même, en 1783, Louis VI s'opposa au premier vol d'un humain en ballon, refusant de mettre la vie d'un de ses sujets en danger. Prenez bien soin de lier les opposants à tous les cercles d'influence qui entourent l'invention, et qui ont été déterminés précédemment : les proches de l'inventeur, les financeurs, etc. C'est là que se trouve votre réserve de PNJ.

+ : société secrète protégeant l'invention, système de "sécurité" propre à la machine…
N : scientifiques jaloux, services secrets ou militaires, corpo ou industriel concurrent…
- : opposition religieuse, existence d'une machine semblable "en négatif", savant fou *nemesis* de l'inventeur, malédiction…

Les résultats

On ne le redira jamais assez, mais la fascination qu'évoque une machine merveilleuse n'a pas forcément de rapport avec le fait qu'elle soit efficace. Tout dépend de sa capacité à correspondre à nos espoirs, de jouer un jeu subtil entre un pseudo-réalisme scientifique et nos fantasmes. Aucun des croquis compilés par Léonard de Vinci (du char d'assaut à l'hélicoptère) n'a été testé de manière effective à la Renaissance, et parmi les machines les plus fascinantes se trouvent celles liées au mouvement perpétuel (du Ve siècle av J.C. jusqu'à nos jours) alors qu'elles sont, théoriquement, toutes vouées à un échec certain. Cela n'empêche pas l'imaginaire de fonctionner, de créer des mythes, des craintes… Il en va de même pour vos PJ, et n'oubliez jamais que si vous les mettez face à une machine étrange, eux ne la connaîtront dans un premier temps que par le biais de rumeurs.

+ : fonctionnement normal, avec faible consommation de carburant.
N : fonctionnement normal.
- : effets moindres que ceux attendus, fonctionne de manière irrégulière, usage unique, incontrôlable, consommation énorme de "carburant"…

Conclusion

Vous l'aurez compris en lisant cet article : pour qu'une machine merveilleuse prenne une dimension intéressante dans un scénario de JdR, il vous faudra construire ce dernier autour de l'invention. Elle ne doit pas être un simple gadget, au contraire, c'est d'elle que partent toutes les pistes qui vous aideront à construire une intrigue digne de ce nom.

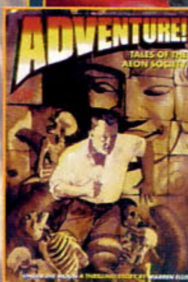
Auteur : 7.7

Illustrations tirées de Château Falkenstein © Jeux Descartes, L'Ère de la Vapeur © Jeux Descartes, Gurps Steampunk © Steve Jackson Games, Maelstrom © Hubris Games, Adventure ! © White Wolf, et D.R.



Ludographie

De nombreux JdR tiennent leur charme d'une vision romantique et poétique de la science, celle-ci devenant un élément constitutif de l'univers de jeu. La plupart de ces jeux est apparentée à la mouvance *steampunk*. Le *Château Falkenstein* (Jeux Descartes) de Mike Pondsmith est le plus emblématique du lot et il vous entraînera dans une Europe victorienne où science et magie font bon ménage. Le premier supplément, *L'ère de la Vapeur*, est un must et compile une trentaine de machines toutes plus étonnantes les unes que les autres. La gamme française éditée par Jeux Descartes s'est malheureusement arrêtée là, mais les fans trouveront leur bonheur en, V.O. car le jeu dispose d'une dizaine de suppléments. Ce JdR a même bénéficié d'une version *Gurps*, parue quelques mois avant *Gurps Steampunk* (Steve Jackson Games), moins riche à mon goût mais qui vous laissera toute latitude quant au degré de technologie atteint dans votre univers de jeu. Le récent *Adventure !* de White Wolf (210 F) bien qu'il dépeigne la société des années 20, a assez de pulp au fond de la bouteille pour s'offrir toutes sortes de machines excentriques. Notons aussi *Aventures Extraordinaires et Machinations Infernales* pour feu *Simulacres* (en v.f. donc), difficile à trouver, mais qui est une source d'inspi non négligeable. Et pour les accros au med-fan, n'hésitez pas à découvrir *Maelstrom,* exellent jeu de Hubris Games qui mêle gràcieusement *heroic fantasy* et *steampunk.*











* l'anthropométrie est un système de classification basé sur la morphologie de l'individu, utilisé en criminologie dès le XIXe siècle.

COMMANDEZ LES ANCIENS NUMÉROS DE BACKSTAB !


N°1 : DISPO


N°3 : DISPO


N°5 : DISPO


N°6 : DISPO


N°7 : DISPO


N°8 : DISPO


N°9 : DISPO


N°10 : DISPO


N°11 : DISPO


N°12 : DISPO


N°13 : DISPO


N°14 : DISPO


N°15 : DISPO


N°16 : DISPO


N°17 : DISPO


N°18 : DISPO


N°19 : DISPO


N°20 : DISPO


N°21 : DISPO


N°22 : DISPO


N°23 : DISPO


N°24 : DISPO


N°25 : DISPO


N°26 : DISPO


N°27 : DISPO


N°28: DISPO


N°29: DISPO


N°30: DISPO


N°31 : DISPO


N°32 : DISPO


N°33 : DISPO

Les ANCIENS NUMÉROS de 1 à 23 sont au prix de 35 F (40 FF pour l'étranger), les n°24, 25, 26, 27 sont au prix de 25 F (30 FF pour l'étranger), les n°28,29,30,31,32 sont au prix dz 29 F (35 FF pour l'étranger), le N°33 à 36 F (40 FF pour l'étranger).

Avec ce bulletin, je peux commander les anciens numéros de Backstab. Je remplis tout soigneusement et j'envoie ça avec un chèque bancaire ou postal du montant de ma commande à : **Backstab**, 39A rue de La Grange aux Belles 75010 Paris, France.

(dans la limite des stocks disponibles)

Je commande le (les) numéros(s) suivants :

☐ numéro 1	35 FF	☐ numéro 10	35 FF	☐ numéro 17	35 FF	☐ numéro 24	25 FF	☐ numéro 31	29 FF
☐ numéro 03	35 FF	☐ numéro 11	35 FF	☐ numéro 18	35 FF	☐ numéro 25	25 FF	☐ numéro 32	29 FF
☐ numéro 05	35 FF	☐ numéro 12	35 FF	☐ numéro 19	35 FF	☐ numéro 26	25 FF	☐ numéro 33	36 FF
☐ numéro 06	35 FF	☐ numéro 13	35 FF	☐ numéro 20	35 FF	☐ numéro 27	25 FF		
☐ numéro 07	35 FF	☐ numéro 14	35 FF	☐ numéro 21	35 FF	☐ numéro 28	29 FF		
☐ numéro 08	35 FF	☐ numéro 15	35 FF	☐ numéro 22	35 FF	☐ numéro 29	29 FF		
☐ numéro 09	35 FF	☐ numéro 16	35 FF	☐ numéro 23	35 FF	☐ numéro 30	29 FF		

TOTAL :

Nom :

Prénom

Adresse :

Code postal : Ville :

Pays : Âge :

Email :

BS34

Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)

La confrérie des Parfaits

Cette aventure est destinée à être jouée par un groupe d'aventuriers plutôt portés sur l'action que sur la réflexion. Effectivement, des personnages plutôt impulsifs devraient parfaitement suivre la trame de ce scénario. Ce n'est qu'à la fin, et dans la suite (à paraître dans le prochain numéro de Backstab) qu'ils pourront éventuellement se rendre compte de ce qui se passe exactement.



Synopsis

Les PJ sont engagés par un enfant de douze ans, qui est la réincarnation d'un héros dont les origines se perdent dans la nuit des temps. Ils devront joindre un ordre de protecteurs et affronter son équivalent ténébreux.

Pour le meneur

Si vos joueurs ont l'esprit vif et acéré, il vous faudra alors rajouter quelques scènes de votre cru, nuancer certains PNJ ou brouiller les pistes si vous désirez pouvoir profiter de la suite de cette aventure. Il peut aussi être préférable que vos personnages soient déjà relativement expérimentés et dotés d'une réputation déjà établie. Volontairement ce scénario n'est situé ni géographiquement, ni chronologiquement de manière à faciliter son intégration dans votre campagne. Un minimum de travail d'adaptation vous permettra ainsi de le placer dans n'importe quel pays (et même, pourquoi pas, dans des nations désertiques). Si vous en avez la possibilité, je ne saurais trop vous conseiller d'essayer de remplacer les Parfaits par un groupe équivalent existant dans votre campagne mais dont les joueurs ignorent encore les origines.

Shatarra, la cité des bois

Cette aventure débute alors que les personnages sont de passage dans une importante ville commerciale. Shatarra, aussi connue comme la cité des bois, est un important lieu de négoce. Située en bordure d'une importante forêt, cette cité a vite fait connaître son nom grâce à l'extraordinaire qualité des multiples essences de bois que ses artisans travaillent. C'est de ce lieu que proviennent les poutres les plus longues et les plus solides, destinées à soutenir les constructions les plus improbables, à équiper les navires les plus importants. C'est de cette cité que proviennent d'extraordinaires bijoux de bois, des pièces exceptionnelles mêlant diverses essences et la plus secrète des magies. Il est d'ailleurs dit que ces bijoux continuent à se développer en accord avec la personnalité de leur propriétaire. Enfin, notables parmi toutes les productions des artisans de la cité, les arcs originaires de cette ville sont réputés pour être les plus puissants qui soient. Cependant, seuls des guerriers aux muscles d'acier sont capables d'utiliser ces armes au maximum de leur potentiel. Des militaires de nombreuses armées de tout Kor parlent d'arcs de Shatarra capables d'envoyer une flèche susceptible de traverser un centimètre d'acier à plus de soixante mètres.

Quelle que soient les raisons de leur présence en ville, les personnages vont être amenés à rencontrer un étonnant gamin. Voici présentées trois possibilités de rencontre, il vous suffira de choisir celle que vous désirez utiliser en fonction de la nature de vos personnages. Sachez toutefois que ces rencontres n'ont rien de fortuit : Idrall Solar désire recruter les personnages car il a entendu parler de leurs hauts faits et il sait qu'ils peuvent représenter le moyen d'accéder à l'objet de son désir :

- L'embuscade : alors qu'ils déambulent dans les rues (probablement en rentrant à moitié ivres d'une agréable taverne du quartier des artisans), les personnages peuvent entendre des bruits de combat. S'ils se dirigent vers l'origine des bruits (je me demande s'il est déjà arrivé que des aventuriers n'aillent pas voir ce qui se passe dans une telle situation...), ils découvriront alors un jeune garçon âgé d'une douzaine d'années et richement vêtu. Il repousse vaillamment six agresseurs armés d'épées longues aux côtés d'un homme arborant une cotte de mailles et les armoiries d'un ordre de chevalerie. À leurs pieds, un homme vêtu comme

Idrall Solar

Caste	Mage	
Statut	Grand Mage	
	FOR 3	
	RÉS 4	
	INT 9	
	VOL . . .10	
	COO 6	
	PER 7	
	PRÉ 9	
	EMP 7	
Physique : 3		
Mental : 9		
Manuel : 5		
Social : 6		
Chance	2	
Maitrise	6	
Armure	5	
Initiative	4d	
Seuil de blessure		
Égratignure	O O O	
Légère	O O	-1
Grave	O O	-3
Fatale	O	-5
Mort	O	
Avantages	-	
Désavantages	Obsession	
Interdits	-	
Privilèges	Anonymat, Laboratoire, Messager, Prévoyance	
Tendances		
Dragon	4	
Homme	1	
Fatalité	0	
Compétences	Castes 9, Connaissance de la magie 10, Corps à corps 6, Diplomatie 7, Histoire 8, Médecine 9, Psychologie 8	
Magie	Magie instinctive 6, Magie invocatoire 6, Sorcellerie 8, Sphère du Feu 5, Sphère du Métal 7, Sphère de la Pierre 8, Sphère des Cités 3, Sphère de l'Ombre 7	
Équipement	au choix	

Idrall Solar est un enfant à peine âgé d'une douzaine d'années. Et pourtant les hommes qui sont amenés à le rencontrer ne manquent généralement pas d'être immédiatement frappés par l'intensité de son regard et l'aura presque hypnotique qui émane de sa personne.

Séduisant et toujours soigneusement vêtu, sa vivacité d'esprit et sa grande intelligence font rapidement oublier son jeune âge. Il paraît courtois et charmant, dévoué aux voies draconiques et respectueux de ses aînés.

En réalité, Idrall Solar n'est que la réincarnation de Corel Fazul l'ancien renégat de l'ordre des Parfaits. Il cherche à prendre le contrôle des ruines de l'ancien temple afin de pouvoir poursuivre sa quête de pouvoir. Il est déjà parvenu à prendre le contrôle de l'ordre et à asseoir une solide réputation dans les environs du nouveau temple.



le guerrier gît dans une mare de sang. Il est évident que malgré leur maîtrise, les deux victimes ne pourront pas continuer à repousser indéfiniment les assauts de leurs agresseurs. Si les personnages interviennent, les malandrins fuiront rapidement le lieu du combat, estimant préférable de passer pour des lâches vivants que pour de courageux morts. Immédiatement après s'être occupés de leur camarade gravement blessé, les deux hommes remercieront leurs sauveurs providentiels et Idrall Solar s'empressera de se présenter.

- Les mercenaires : si les personnages se comportent comme de vulgaires mercenaires, Idrall Solar enverra un coursier les inviter à le rencontrer. Il leur proposera alors une forte somme pour les pousser à lui venir en aide.
- Les dévots : si les personnages sont connus pour leur dévotion envers l'ordre draconique, Idrall Solar fera alors jouer ses nombreuses relations auprès des plus grands initiés draconiques de la région, de manière à ce que ces derniers incitent les personnages à l'aider (Idrall Solar est considéré comme un individu honorable et respectueux des traditions).

Idrall Solar

Si Idrall Solar est effectivement un enfant de douze ans, il est aussi et surtout l'un des êtres les plus étonnants qui soient. Bien que jeune et relativement frêle, son incroyable intelligence, ses immenses pouvoirs magiques et sa dévotion envers les dragons lui ont permis d'acquérir prestige et pouvoir dans la région de Shatarra. Il est notamment le maître de l'ordre de chevalerie dévoué à la protection de la ville, ainsi que le premier conseiller des maîtres artisans et commerçants qui dirigent l'opulente cité.

S'il s'est arrangé pour rencontrer les personnages autrement qu'en les considérant comme de simples mercenaires, il tentera alors de passer quelque temps à gagner leur amitié avant de leur demander de l'aide (je ne saurais alors trop vous recommander de faire jouer quelques autres scénarios pouvant se dérouler dans ou près de la cité, Idrall Solar intervenant alors pour les aider dans leurs investigations). Si vous parvenez à le rendre attachant et sympathique, la suite ne pourra en être que meilleure. Le jeune homme a besoin d'un groupe de héros capables de vaincre un mal ancestral qui occupe depuis des siècles le sol sacré sur lequel fut élevé le premier temple de l'ordre de chevalerie qu'il dirige aujourd'hui : la confrérie des Parfaits. Si les personnages laissent paraître qu'ils peuvent être intéressés par l'affaire, le jeune homme leur dévoilera toute l'histoire.

Au commencement...

Voici l'histoire que racontera Idrall Solar :

Il y a quelques siècles de cela (les archives ne datent malheureusement pas de manière précise les origines de l'ordre) deux frères se couvrirent de gloire. Ils étaient des héros inégalés et inégalables, ils défirent des armées entières en menant des groupes infiniment moins nombreux et les légendes racontent qu'ils firent trembler Kalimsshar lui-même et le contraignirent à ne plus quitter son sombre repaire durant plusieurs décennies. Alors que leurs exploits étaient innombrables et qu'il n'existait pas une cour noble ignorante de leur légende, les deux frères Corel Fazul et Drennan Fazul furent rattrapés par le temps. Sentant, le poids des ans peser sur leurs larges épaules, ils

Drennan Fazul

Caste	Protecteur		
Statut	Dragon		
FOR	10	RÉS	8
INT	7	VOL	8
COO	6	PER	7
PRÉ	7	EMP	6
Physique	12		
Mental	6		
Manuel	6		
Social	7		
Chance	0		
Maitrise	8		
Armure	Armure de plaques magique (prot.50, malus +15)		
Initiative	3d		
Seuil de blessure			
Égratignure	O O O		
Légère	O O O	-1	
Grave	O O	-3	
Fatale	O O	-5	
Mort	O		
Avantages	Conviction, Droiture		
Désavantages	-		
Interdits	La Loi du Sacrifice		
Privilèges	Cuirasse, Défense		
Tendances			
Dragon	5		
Homme	0		
Fatalité	0		
Compétences	Armes contondantes 9, Armes de distance 2, Armes tranchantes 9, Athlétisme 4, Bouclier 10, Castes 6, Commandement 7, Corps à corps 5, Esquive 5, Intimidation 7, Lois 9,		
Équipement	armure de plaques magique (protection 50, pénalité +15, régénère 1 case de blessure tous les tours de com bat tant que Drennan n'a pas atteint le seuil Mort), masse à une main enchantée (dommages : 20 + 1D10 (FOR x 2 + 1D10)), bouclier dragon enchanté (poids 7, protection 40, augmente la difficulté des sorts de toutes les Sphères sauf de celle de l'ombre de +5 dans un rayon de 50 mètres).		

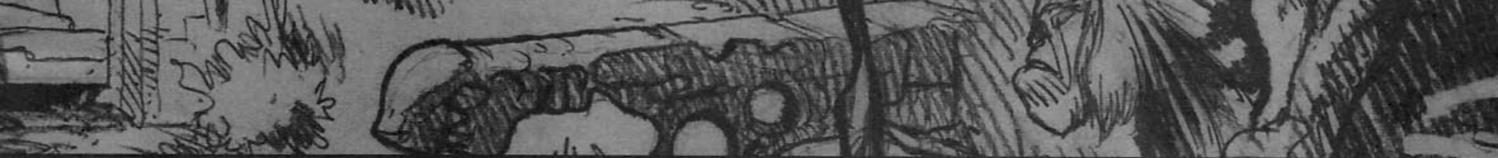
Drennan est le tout premier chef de l'ordre des Parfaits. Lors de son combat contre Corel Fazul son corps fut irrémédiablement détruit mais son esprit se lia à son impressionnante armure. Depuis lors, il monte la garde et empêche que l'ancien temple ne soit profané et que ses trésors soient pillés. Il n'est plus qu'un simple gardien, et il faudra qu'il trouve la mort pour pouvoir enfin parvenir à trouver le repos. Il ne peut communiquer autrement que de manière rudi mentaire (en émettant des ordres simples tels que "part", "fuyez ou mourrez", etc.). Les pouvoirs de son armure sont intimement liés à la présence de son esprit, libre à vous de décider des pouvoirs qu'elle conservera lorsqu'elle aura été défaite. Drennan n'est fina lement rien d'autre qu'une monstrueuse armure de plaques d'une construction archaïque mais néanmoins exceptionnelle. Des siècles dans les marais l'ont recouverte d'une épaisse croûte de terre, de pierres et d'algues.

décidèrent de créer un ordre de chevalerie à même de défendre les idéaux pour lesquels ils s'étaient tant et tant battus.
C'est ainsi qu'ils créèrent les Parfaits. Corel Fazul était un protecteur de grand renom et il forma les guerriers à l'excellence dans le maniement des armes et dans l'art de la tactique militaire. De son côté, Drennan Fazul était un mage d'une très grande puissance, et il leur enseigna des techniques de concentration encore inconnues à ce jour. En l'espace de peu de temps, des guerriers du monde entier se précipitèrent pour se battre au sein de cet ordre de guerriers saints. Cependant les deux frères choisirent de ne former qu'une centaine de combattants, de manière à pouvoir garder un certain contrôle sur les secrets qu'ils désiraient transmettre. En compagnie de leurs nouveaux élèves, ils parcoururent le monde à la recherche d'un lieu où s'établir. Nombreux furent les souverains qui leurs proposèrent terres et richesses, dans l'espoir de pouvoir profiter de leur protection. Mais ils continuèrent leur périple jusqu'à Shatarra.
À l'époque, il s'agissait d'un simple village de bûcherons situé à proximité d'une forêt encore grandement inconnue et inexplorée. Les deux frères et leurs Parfaits entrèrent alors au cœur de cette forêt. Ils y passèrent plus d'un mois avant d'en ressortir. Nul ne sait ce qui s'y passa, mais les archives précisent que plus de la moitié des Parfaits ne sont pas revenus de cette expédition et que les frères comme leurs compagnons arboraient de longues et profondes blessures. Ils annoncèrent avoir découvert d'anciennes ruines au milieu desquelles se tenait un temple draconique encore intact. Y voyant un signe, ils firent savoir que l'ordre des Parfaits était prêt à accueillir de nouveaux membres avant de partir pour investir les lieux nouvellement découverts.
L'ordre prospéra et permit le développement de Shatarra durant vingt années. Au terme de ces vingt années, un terrible conflit déchira les deux frères. Il semble que Drennan ait été corrompu par une puissante force maléfique. Il parvint ensuite à corrompre quelques Parfaits avant de s'attaquer à son frère. Corel se sacrifia pour que les Parfaits puissent quitter le temple indemnes. Son sacrifice permit ainsi à l'ordre de continuer à exister.
Aujourd'hui, Drennan existe toujours. Transformé en une créature de métal et de terre, il erre dans l'ancien temple en compagnie d'une poignée d'anciens Parfaits corrompus réduits au même état que lui.



Le contrat

Idrall Solar expliquera alors qu'il désire que les personnages l'aident à affronter et à défaire Drennan. Il semble d'autant plus convaincu de l'importance d'un tel acte qu'il est persuadé d'être la réincarnation de Corel, revenu parmi les vivants pour assouvir sa vengeance et pour libérer l'ancien temple de son ordre du mal et de la corruption.
Si les personnages acceptent de lui venir en aide, il expliquera alors qu'il est prêt à mettre un contingent de Parfait sous leurs ordres afin de les aider dans leur quête. Pour sa part, il ne peut entrer dans les marais qui environnent désormais l'ancien temple de l'ordre, car il ne veut pas combattre son frère actuellement. Il se sait effectivement particulièrement puissant, mais pas encore assez pour avoir une chance contre la créature qu'est devenu son frère. En revanche, il semble persuadé que les personnages seront à même de s'occuper de lui.
Dès qu'ils feront part de leur accord, les personnages seront menés à la nouvelle citadelle de l'ordre. Il s'agit d'une impressionnante forteresse toute d'acier et de granit. En son cœur vivent plus de trois cents combattants et deux fois plus d'écuyers et de domestiques. Les Parfaits forment un ordre d'élite. Individuellement chaque Parfait est une machine à tuer d'une extrême précision, mais il existe de nombreux combattants d'élite dans toutes les armées du monde. En revanche peu de groupes sont capables de rivaliser avec la coordination de l'ordre. Il apparaît que parmi les nombreux secrets qui furent légués par les créateurs de l'ordre se trouve celui de la télépathie. Ou, tout du moins, une version simplifiée. En effet les Parfaits sont capables de communiquer mentalement de manière simple (essentiellement des informations basiques, véritablement utiles uniquement en langage de bataille) et sur des distances importantes (plus d'une cen-



taine de kilomètres). Ce talent combiné à leur entraînement et à leur apprentissage des tactiques de combat en groupe leur donne un avantage décisif sur la plupart des autres formations militaires d'élite de Kor.
Les Parfaits de l'ordre obéissent désormais tous à Idrall Solar depuis maintenant deux ans. Ils forment aussi la force vive de l'armée de la ville. Ils sont les garants de la paix et de la sécurité des habitants de Shatarra.
Obéissant à la demande d'Idrall Solar, les commandants de l'ordre accepteront de mettre une quarantaine de chevaliers à la disposition des personnages. Il ne leur restera alors plus qu'à partir pour la forêt.

Investigations

Il est toutefois possible que les personnages désirent en savoir plus avant de partir bille en tête. S'ils se contentent de s'adresser aux membres de l'ordre, à Idrall Solar ou à des notables de la ville, toutes les réponses qu'ils recevront tendront à se ressembler. Elles valideront l'histoire d'Idrall Solar et décriront Drennan comme une créature profondément maléfique qui, en compagnie des quelques damnés qui l'accompagnèrent dans sa folie, attaque sauvagement tous ceux qui entrent trop profondément dans la forêt.
D'un autre côté, si les personnages tentent de sortir des sentiers battus et s'intéressent à des individus moins en vue, ils pourront peut-être véritablement commencer à apprendre des choses intéressantes :
- S'ils parlent de Drennan, les habitants des bas quartiers et certains vieux conteurs pourront raconter que, des deux frères, il n'était pas le mage mais bel et bien le combattant. Il aurait effectivement été maudit lorsqu'il frappa son frère à mort. Il n'est plus un homme, pas plus que les quelques Imparfaits (comme les nomment les habitants de la cité) qui l'accompagnent. Ils ne sont plus que des armures vides animées par une conscience maléfique.
- Si les personnages font preuve de leurs talents de diplomate, ils parviendront alors peut-être à faire parler les habitants du bas-quartier en ce qui concerne leurs opinions au sujet de la confrérie des Parfaits. Il semble en effet que nombre d'entre eux ne sont pas aussi satisfaits de la présence de ces chevaliers que l'on pourrait le croire. Si, effectivement, les Parfaits permettent à la ville de prospérer depuis des générations, quelques individus se permettent toutefois de remettre en cause leur motivation première. Certains pensent en effet que les Parfaits seraient plus motivés par des intérêts fort humains, tels que le désir de s'accaparer le pouvoir ou l'envie de posséder d'importantes richesses, plutôt que par le simple principe de vouloir faire régner l'ordre, la paix et la justice. En approfondissant l'enquête dans cette direction, il sera ainsi possible de découvrir que l'ordre favorise effectivement le développement de la cité dans un sens qui lui a été pécuniairement profitable. Cependant, il faudrait se livrer à de longues investigations auprès des archives historiques de la ville ainsi qu'auprès des archives de la guilde des marchands pour pouvoir effectivement prouver une éventuelle collusion des Parfaits avec des intérêts tout ce qu'il y a de plus humains. Bien sûr, il est aussi possible d'interroger quelques dragons anciens résidants dans les hauts quartiers de la ville. Ces derniers, s'ils acceptent de rencontrer les personnages, expliqueront qu'ils estiment que les Parfaits accomplissent parfaitement ce pour quoi l'ordre fut originellement créé et ils refuseront de considérer toute considération pouvant entacher le blason de pureté des chevaliers.

Au cœur de la forêt

Selon l'ambiance que vous désirez donner à votre aventure, le voyage dans la forêt peut se passer de manière tout à fait éprouvante ou comme une simple promenade de santé.
Quoi qu'il en soit, l'aspect général des lieux semblera se dégrader tandis que les personnages progressent vers le cœur, en direction du marais où se trouve le premier temple de l'ordre. Il ne s'agit pas ici de parler de corruption des lieux, pour être plus précis les personnages auront simplement le sentiment que la forêt est en train de mourir. Tandis qu'ils approchent du marais, il sera de plus en plus difficile de rencontrer des créatures vivantes, même les insectes semblent avoir déserté les lieux. De la même manière, la végétation sera de plus en plus rabougrie. Lorsque l'on se rapproche du marais, les arbres paraissent de moins en moins vivants, ils ne sont plus que d'énormes troncs centenaires noirs et secs sur lesquels poussent encore quelques feuilles d'un vert douteux.
Si vous choisissez de faire de cette petite excursion un enfer, il suffira de rallonger la durée du voyage menant jusqu'au temple. Ainsi, chaque nouvelle journée, chaque nouvelle nuit, apporteront leur lot de disparitions et de nouveaux problèmes, voici quelques petites idées d'ambiance :
- Les Imparfaits, suivant attentivement (et discrètement) la progression du groupe dans la forêt, tenteront de l'inciter à repartir avant de devoir utiliser la manière forte. C'est ainsi qu'au cours d'assauts aussi rapides que violents, ils attaqueront des éléments clés du groupe. Ils s'en prendront en priorité au chariot contenant les vivres et les réserves d'eau (si les personnages se déplacent effectivement en compagnie d'une troupe de Parfaits, il est impossible de déplacer le ravitaillement autrement que dans de petits chariots). Ils tenteront aussi de capturer les éclaireurs ou les guides (probablement des forestiers ou des chasseurs de la ville). Leurs infortunées victimes seront retrouvées quelques jours plus tard à la lisière de la forêt, inconscientes mais saines et sauves.
- Dès que la troupe commencera à mieux protéger ses réserves, les Imparfaits emploieront les mêmes tactiques d'assaut pour tenter de tuer ou de blesser les chefs apparents du groupe (certains chevaliers, les personnages) avant de se replier prestement.
- Enfin, les Imparfaits s'appliqueront à semer de nombreux pièges sur le chemin de la troupe (fosse, piège à ressort, piège à feu, utilisation de poches de gaz naturelles, etc.).

Le temple

Le temple est un édifice impressionnant qui semble avoir été épargné par le temps et le marais. Il se dresse fièrement, glorifiant le talent d'architectes morts depuis des générations, d'hommes dotés de connaissances aujourd'hui disparues. Il a plus l'apparence d'une citadelle que d'un simple édifice religieux, cependant, il est dépourvu de porte. En effet, seule la pierre est parvenue à résister aux assauts du temps, il sera impossible de trouver la moindre trace de bois, et la plupart des armatures métalliques des anciennes portes gisent simplement au sol sans plus aucune utilité.

Libre à vous de déterminer la valeur de la résistance qui sera opposée aux personnages par les Imparfaits. Quoi qu'il en soit, n'oubliez pas que ces êtres ont su résister à de nombreux assauts au cours des siècles.
La disposition des lieux offre de nombreuses opportunités stratégiques (zones marécageuses semblables à des sables mouvants, épais brouillard permanent permettant des approches discrètes, possibilité de progresser presque entièrement dissimulé sous l'eau et la boue, etc.). Faites comprendre à vos personnages que l'endroit est idéal pour une guérilla d'usure (c'est d'ailleurs tout autant valable pour leurs adversaires qui ont l'avantage de bien connaître le terrain).
Dès le premier combat de masse, il apparaîtra rapidement que les terribles techniques militaires des Parfaits ne servent à rien contre leurs adversaires. Et de fait, des joueurs perspicaces et perceptifs pourront comprendre que les Imparfaits, tout en étant à même de communiquer télépathiquement les uns avec les autres, sont en plus capables de lire les pensées des Parfaits. Libre à vous de laisser les joueurs échafauder d'astucieux plans d'attaque. Quoi qu'il en soit, la clé de la place est irrémédiablement liée à Drennan. Si les joueurs parviennent à l'affronter en combat singulier (pour cela ils pourraient utiliser les Parfaits, sans qu'ils en soient conscients pour ne pas alerter leurs adversaires, pour qu'ils attirent les Imparfaits loin de leur chef), ils pourront alors mettre fin à l'ordre des imparfaits.

Épilogue

Si Drennan est vaincu, les Parfaits prendront alors rapidement le contrôle des lieux. Selon votre désir, l'existence des Imparfaits peut être liée à celle de Drennan, ils mourront alors tous au moment de la disparition de leur chef. Il est aussi possible que certains survivent et continuent à se dissimuler au cœur des marais.
Idrall Solar reprendra possession de l'ancien temple et y rétablira le quartier général de l'ordre. Pour confirmer l'importance de l'acte accompli par les personnages, ils pourront remarquer que rapidement la vie semble renaître au cœur de la forêt. Idrall Solar affirmera être leur éternel débiteur et l'ordre des Parfaits sera prêt à venir en aide aux personnages dès qu'ils en auront besoin (pourquoi pas au cours des guerres humanistes).

La suite

La place impartie à ce scénario m'a obligé à faire de nombreuses impasses, quoi qu'il en soit et quelles que soient les modifications que vous apporterez à cette aventure voici ce vers quoi doit tendre la fin pour pouvoir rendre la suite (à venir dans le prochain Backstab) intéressante : les joueurs sont des héros persuadés d'avoir accompli un grand bien, ils ont de nouveaux alliés puissants et fiables, ils peuvent même prétendre occuper des postes importants dans l'administration de la ville.

PNJ

Les Parfaits et les Imparfaits

FOR	7	RÉS	7
INT	5	VOL	6
COO	6	PER	5
PRÉ	5	EMP	5
Physique	5		
Mental	2		
Manuel	3		
Social	2		

Armure	20
Initiative	3d
Seuil de blessure	
Blessé (01-40)	O O O
Mort (41+)	O
Tendances	
Dragon	3
Homme	0
Fatalité	0
Compétences	Armes de distance 3, Armes tranchantes 6, Bouclier 6, Corps à corps 4, Esquive 3
Équipement	cotte de mailles légère (protection 20, pénalité +5), arc long (dommages 16+1d, 1 action), épée longue (dommages 17+1d, 1 action, initiative +1), bouclier dragon (poids 5, protection 20).

Tant qu'ils sont en vie, les Imparfaits régénèrent une case de blessure à la fin de chaque tour de combat. La régénération cesse dès qu'ils meurent.

Habitants de la ville, malandrins, hommes de main, etc...

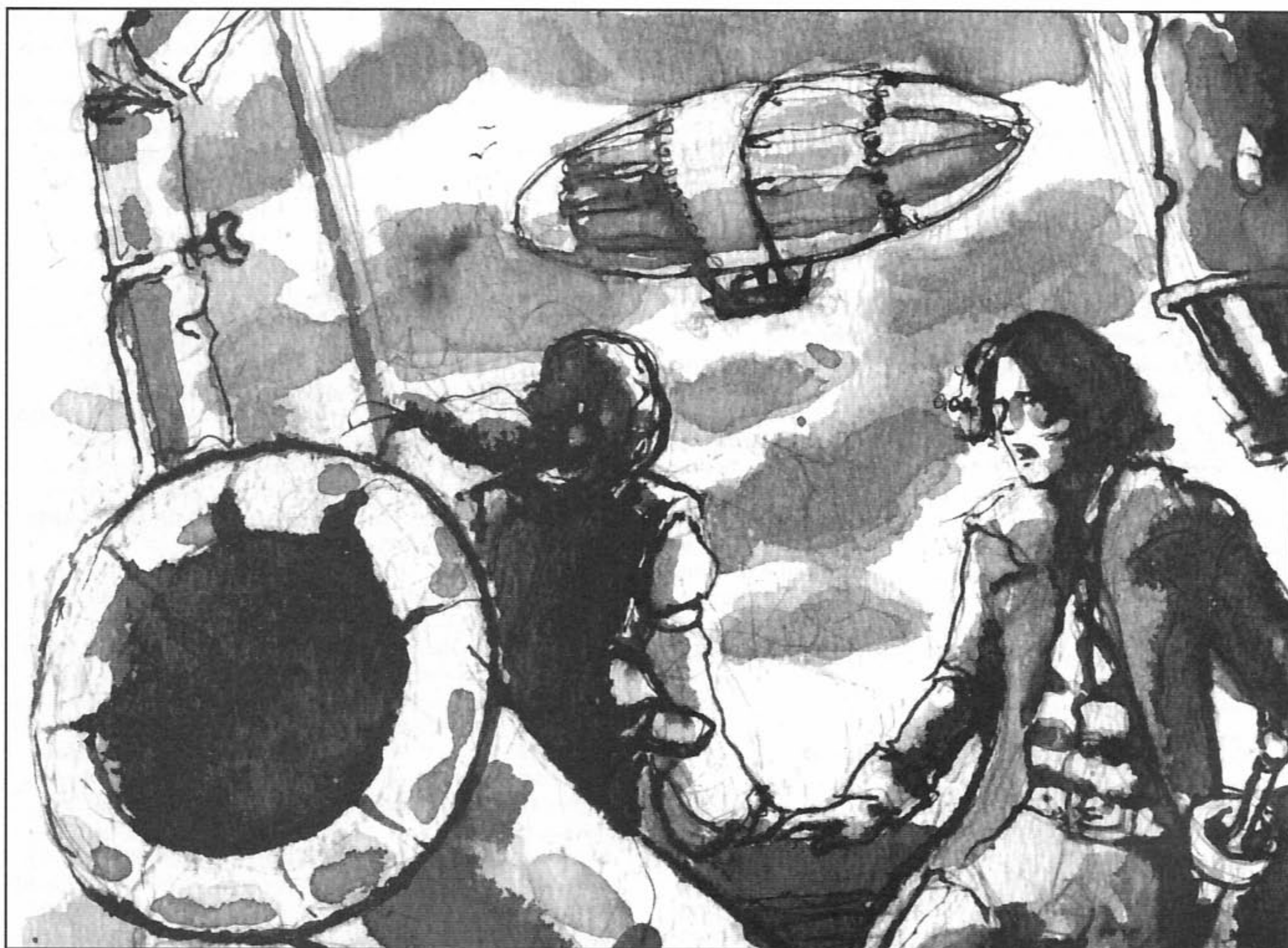
FOR	5	RÉS	6
INT	5	VOL	5
COO	6	PER	5
PRÉ	5	EMP	5
Physique	4		
Mental	4		
Manuel	4		
Social	4		

Armure	Variable
Initiative	3d
Seuil de blessure	
Blessé (01-40)	O O O
Mort (41+)	O
Tendances	
Dragon	2
Homme	0
Fatalité	0
Compétences	Armes à distance 4, Armes tranchantes 4, Corps à corps 5, Esquive 4
Équipement	variable

Auteur : Geoffrey Picard
Illustrations : L. Hendricks

Des jouets pour Alicia

Ce scénario s'adresse à un groupe de joueurs et à un meneur de jeu expérimentés. La trame de l'histoire est souple, et si l'ensemble est plutôt orienté "romantisme et action", l'ambiance peut basculer vers des scènes épiques ou diplomatiques, selon les choix des joueurs et le camp qu'ils auront choisi.



Synopsis

"Damoiselles et jolis messieurs, ce soir la Comedia della Luna vous interprète le drame romantique et rocambolesque du marchand de jouets qui s'était épris d'une princesse... De l'amour, de l'aventure, et des machines incroyables, pour faire tourner les têtes ou les faire tomber, ce soir, sous le soleil et les étoiles mues par l'amour dans ces cieux théans..."

Introduction

" De toutes les femmes, il n'en est qu'une qui nous donne le jour, et parmi celles qui nous prêtent la nuit, il n'en est qu'une également qui lui donne un sens. Pour moi, Alicia était celle-là. "

Lysandro Kolak

1668, sur le front montagino-castillian du rio de Delia. Loin au nord d'El Morro, le castel Riberto se dresse comme un fier vaisseau de pierre sur son île au beau milieu du rio de Delia. Les mois n'ont pas usé la fougue des cinquante hommes de don Riberto, galvanisés par son fils, le jeune mais intrépide Alejandro, sa splendide fille, Alicia Giulietta Margarita Mariabella, et le padre Elysio, un des plus farouches membres de l'Inquisition.

Sur la rive occidentale du fleuve, le capitaine Gabriel de Tréville de Torignon mène un combat acharné contre Riberto. Il a déjà perdu une centaine d'hommes sur les trois cents qui sont sous ses ordres depuis la mort de son supérieur, mais il entend faire honneur à sa famille, même si la branche à laquelle il appartient est mineure, et pour tout dire, au bord de la ruine. À ses côtés, un ingénieur brillant du nom de Frédéric Belloq oppose à la ténacité castilliane toute l'ingéniosité des machines de siège montaginoises.

C'est dans cette situation tendue que va resurgir une ombre du passé, un homme que les gens de la région connaissaient sous le nom de *Vendedor de Juguetes.*

Que diable viennent-ils faire dans cette galère ? (à moins que ce ne soit un chébec ?)

Selon l'origine des PJ, il existe deux manières de les faire intervenir dans le scénario. Ils peuvent être les hôtes de don Riberto (ils peuvent lui venir en aide, connaître son fils, ou courtiser son inaccessible fille), auquel cas ils se battront du côté castillian. Leur but sera d'empêcher le Toymaker de s'en prendre à Alicia. Sinon, ils sont aux ordres de Tréville, s'ils ont plus d'affinités avec la cause montaginoise. Dans ce cas, leur but sera de découvrir une des machines du Toymaker et de s'en emparer, afin de donner un atout décisif à la Montaigne dans le conflit. Ce scénario reste souple, et les événements prévus peuvent être bouleversés par l'intervention des PJ, dans l'un ou l'autre des camps. Soyez donc prêt à improviser...

Préludes : Pulver Legionica et oiseaux mécaniques

Au beau milieu de la nuit, deux événements se produisent. Un oiseau mécanique vient voleter à la fenêtre de la forteresse, et délivre son message sibyllin sur un morceau d'étoffe rouge (de ceux avec lesquels Alicia aime attacher ses longs cheveux blonds) : " Bientôt ". Un peu plus tard, du côté montaginois, un canon explose comme un fruit mûr, plusieurs hommes sont projetés dans les airs par un souffle chaud (ils s'en tireront sans la moindre brûlure), tandis que la dernière machine de siège de Belloq est éparpillée aux quatre vents.

Dans le camp montaginois

Libre à vous de laisser traîner un peu les choses en offrant à vos joueurs quelques fausses pistes (si vous disposez du supplément *Castille*, le Fuego Adentro, voire El Malvado dont la rumeur peut provoquer quelques désertions).

On trouve quelques traces de mécanisme près du lieu des explosions. Un jet d'Esprit ND 20 permet de déterminer qu'il s'agit plutôt d'une sorte de jouet à remontoir. Si les joueurs ont la bonne idée de fouiller le reste du camp pour éviter un autre attentat, ils trouveront un poussin mécanique placé dans un autre canon. Le désamorcer est extrêmement simple (jet de Dextérité ND 15) : il suffit d'ôter sa clef. Avant que la "bombe" n'explose, le poussin se met à picorer de plus en plus vite (rien de tel pour stresser les joueurs). Un jet d'Esprit ND 20 permet d'entendre un faible clapotis venant du fleuve : c'est un des terroristes qui s'enfuit ! La poursuite commence avec deux augmentations à l'avantage du terroriste, qui a 3g2 en Dextérité + Nager. Ce n'est qu'un gamin castillan, auquel un "homme en noir" a donné le moyen de se venger des Montaginois. Il ne sait rien de plus. L'homme en noir n'est autre que le Toymaker (cf. encadré *Vendedor de Juguetes*), qui détourne ainsi l'attention des Montaginois. Le gamin affirme l'avoir rencontré près de San Julian, petit village de la rive occidentale, en terre occupée.

Quant à l'oiseau, son étude demande un jet d'Esprit ND 25 (un joueur scientifique peut utiliser toute compétence ou avantage approprié). Il contient une dose d'acide et une pastille faite d'une substance inconnue... à moins que les joueurs ne fassent partie d'une université, ou du Collège Invisible, et n'aient entendu parler de la *Pulver Legionica* (cf. encadré du même nom).

La *Pulver Legionica*

Cette "poudre du démon" (en ancien numain) a été découverte en infime quantité dans de vieilles ruines de Syrne par un jeune scientifique du nom de Lysandro Kolak. Lorsqu'il présenta sa découverte à la Ciencia, il fit une erreur de dosage et nul ne le crut. Ses propriétés sont simples : en contact avec une dose précise d'acide, elle se transforme instantanément en un volume incroyable de gaz chaud (1 cm³ de solide se sublime en assez de gaz pour remplir une cathédrale !), beaucoup plus léger que l'air. On imagine aisément comment créer des bombes puissantes à l'aide de cette substance. Mais la poudre trop rare, impossible à maîtriser, a été reléguée aux oubliettes de la science. À part pour le Lysandro, qui lui a trouvé une tout autre utilité : elle va lui permettre de créer des machines volantes avec un siècle d'avance. En effet, il a été témoin d'une faible explosion qui a soulevé sous ses yeux une étoffe, la faisant doucement planer dans les airs.

Note : une telle découverte pourrait entièrement déstabiliser l'art militaire théan... si la poudre se trouvait en assez grande quantité. En réalité, Lysandro possède les tous derniers stocks, et ils ne dureront guère.

Chez don Riberto

L'arrivée de l'oiseau provoque un émoi considérable. Un jet d'Esprit ND 15 permet aux PJ de se souvenir qu'ils ont vu ce genre de petits jouets à remontoir dans certaines maisons de la région. Aucun noble ne répondra aux questions des PJ, mais les paysans et les gens du peuple pourront laisser échapper quelques renseignements concernant *El Vendedor de Juguetes* (cf. encadré du même nom). C'est le moment de mener l'enquête.

Si les PJ ne savent pas quelle attitude adopter, Alicia viendra

les voir, et leur demandera de retrouver le *Vendedor* et de le "sauver de lui-même". Elle pense qu'il est venu se venger, et est persuadée qu'il va se faire massacrer.
Cependant, don Riberto fait doubler la garde, et envoie une troupe dans les environs, pour essayer de déterminer d'où vient l'oiseau, et pour découvrir d'éventuels espions dissimulés dans les environs du château. Des PJ du camp castillian peuvent se joindre à une patrouille (soit sur la rive orientale, soit en barque sur le fleuve, à distance respectable des artilleurs montaginois). Ils pourront alors être témoins des étranges événements survenant dans le camp montaginois, et peut-être même repêcher un des jeunes "terroristes".

El Vendedor de Juguetes

En 1663, un homme du nom de Lysandro Kolak, d'origine inconnue, arriva en Castille. Il s'installa sur les terres de don Riberto, pour y faire commerce de petits mécanismes astucieux qui faisaient la joie des enfants et des nobles : automates à ressort, jeux de patience ingénieux, etc. Sa richesse et ses origines nobles ne tardèrent pas à attirer l'attention de don Riberto, qui l'invita dans sa maison. Là, en une soirée, il ravit la petite cour du vieux noble et le cœur de sa fille, Alicia, la jeune femme la plus convoitée de la région... convoitée même par le jeune Padre Elysio, prêtre au service de l'Inquisition. Avec la guerre, la disparition du Hiérophante et la montée en puissance de l'Inquisition, ce dernier finit par convaincre don Riberto que les inventions de Lysandro, que tout le monde n'appelait plus que le *Vendedor de Juguetes* (le marchand de jouets), étaient l'œuvre de Légion, et que ses fréquentes disparitions dans les collines environnantes n'avaient d'autre but que la réalisation d'infâmes sabbats (alors qu'il était en train de créer sa première machine volante). Alicia en fut informée. Elle se rendit chez Lysandro et lui dit simplement : "Monsieur, je ne suis plus une enfant que l'on séduit avec des poupées. Vous n'êtes qu'un simple d'esprit et je ne veux plus vous revoir." Lysandro ne répond rien. Alejandro, le frère d'Alicia, qui s'était lié d'amitié avec Lysandro, le vainquit en duel, et le fit jeter dans le fleuve. Lysandro, fou de tristesse et inconscient du fait qu'on lui avait sauvé la vie, s'en fut en Avalon avec l'aide d'Alvaro Arciniega (un scientifique renégat, cf. supplément *Le Collège Invisible*), prit le nom de Toymaker non sans avoir juré : "Je construirai des jouets pour vous, Alicia, des jouets dont vous ne vous moquerez pas." Aujourd'hui, le marchand de jouets est revenu, dans l'espoir de regagner son amour et de la sauver de la guerre, de la façon la plus flamboyante qui soit. Il enlèvera Alicia au nez et à la barbe des Castillians et des Montaginois, prouvant à la fois l'incapacité de l'armée, l'impuissance de l'Église, et la grandeur de la science. Avec lui, des scientifiques qui comptent faire de cette action d'éclat un gigantesque pied de nez à l'Inquisition.

La Comedia della Luna

San Julian

À San Julian, la vie suit son cours malgré l'occupation montaginoise. Tréville n'est pas un monstre, et n'exerce pas plus de pression que nécessaire sur les habitants, mais ses soldats n'ont pas sa grandeur d'âme, et les rixes sont fréquentes. Cependant, l'arrivée dans le village d'une troupe de comédiens et d'amuseurs a un peu calmé le jeu. Les pitreries de la Comedia della Luna ridiculisent autant les Montaginois à travers le personnage de Dottore, un scientifique pédant et maniéré, que les Castillians, par l'intermédiaire de Capitano, le soldat bravache qui mouille ses culottes dès qu'il voit l'ennemi. Les spectacles de la Comedia sont devenus le lieu d'une trêve tacite, où l'alcool coule à flot et où les jennys ne regardent pas à l'accent du client.
Mais la Comedia n'est qu'une façade. Chaque acteur, chaque bateleur est un scientifique, un érudit ou un chercheur, célèbre ou non. Si un personnage est familier des cercles scientifiques (membre du Collège Invisible, universitaire, etc.), il peut faire un jet d'Esprit ND 20 (15 s'il voit les comédiens sans maquillage) pour reconnaître une sommité scientifique.
L'apparent chef de troupe est l'interprète principal de Capitano, Federico Sanchez y Ramiron, un vieux don pourchassé par l'Inquisition pour avoir utilisé des techniques modernes d'agriculture sur ses terres. Il est toujours accompagné de la jeune et splendide Isabella, en réalité Colleen MacWrath, éprise du vieux fou et à la recherche de son frère Ward, qui a disparu dans la région lors d'un voyage vers San Crist¸bal (en réalité, il croupit dans les geôles de l'Inquisition, et c'est Elysio qui l'a fait arrêter). Colleen est aussi un des plus brillants médecins théans. Sous le masque de Brighella, le roi des voleurs, on trouve Yanek Sowinsk, émigré d'Ussura, fameux mathématicien et joueur d'échecs. La bosse de Pulcinello cache la silhouette athlétique de Dame Cecilia Topolina, une sorcière de la destinée en fuite, acrobate et escrimeuse émérite. Le Dottore n'est autre que Stefano della Torre, un ancien inquisiteur converti à la science par un "miracle" (il a été témoin d'une expérience sur l'électricité et en a ressenti l'équivalent d'une révélation mystique : il considère la science comme une véritable religion, et Theus comme le Grand Scientifique).
Lors de tous les éventuels conflits avec les membres de la Comedia, n'oubliez pas qu'il ne s'agit pas de soldats, mais de scientifiques : ils ne tueront jamais intentionnellement un personnage, quel qu'il soit, mais tenteront de l'assommer, pour ensuite l'enfermer, sous bonne garde, dans une roulotte.
Une incursion dans l'une des dix roulottes des membres de la Comedia aurait de quoi laisser songeur : on y trouve le minimum vital, et surtout beaucoup de matériel scientifique, livres, outils, ainsi que de grandes quantités de soie et de matériaux légers.

La roulotte de Toymaker

Une roulotte comporte un symbole représentant des engrenages. C'est celle de Lysandro, alias Toymaker. Y pénétrer sans précautions serait fatal. Il faut déjà s'y rendre avec discrétion (Dextérité + Déplacement silencieux contre Esprit + Guet-apens des comédiens de garde, qui ont 3 en Esprit et 2 en Guet-apens). Pour ouvrir la porte (Lysandro est le seul à avoir la clef, il n'est présent qu'en matinée sous le déguisement de Harlequino, l'Innocent), un jet de Dextérité + Crochetage ND 25 est nécessaire. En cas d'échec, la poignée de la porte projette de petites épines dans toutes les directions

(4g3 contre le ND pour être touché de tous les personnages dans un rayon de 5 mètres, dommages 2g2, et 1g1 tous les quarts d'heure pendant [6 - Gaillardise] heures).
La roulotte est entièrement vide... à l'exception d'un élément terrifiant. Un jet de Détermination ND 15 est indispensable pour ne pas s'évanouir. Solidement attaché au mur du fond, les poignets cloués, se trouve un homme presque nu, dont le corps semble avoir été déchiré par le milieu. C'est comme si on l'avait fendu en deux et dépouillé de ses entrailles, une coquille vide. De ses yeux morts, il scrute les PJ et demande : "Maître, quand me libérerez-vous ?". Il ne répondra à aucune question, et demandera aux PJ de le tuer (ce qui est possible uniquement en lui logeant une balle dans la tête).
Cet homme était Georges Praisse de Rachecourt, un ignoble sorcier montaginois capable d'utiliser sa magie pour arracher le cœur de ses victimes. On dit partout qu'il avait fait un pacte avec Légion. Lorsqu'il s'en est pris à Lysandro, celui-ci a utilisé une machine électrique qui a déboussolé son pouvoir, et Georges est devenu un portail de Porté vivant... Son corps n'est plus qu'une porte vers un ailleurs inconnu... Si les PJ se dissimulent et attendent que le maître des lieux revienne à sa roulotte, ils le verront écarter les côtes du malheureux, d'où émane une grande lumière rouge, et disparaître entièrement dans la "porte" ainsi créée. Il faut un jet de Détermination ND 20 pour oser en faire autant. Ceux qui l'osent se retrouveront en Avalon, devant l'atelier du Toymaker (cf. encadré *L'atelier*)... Ils seront alors éclaboussés de sang. Quand les gouttes de sang auront séché (il faut moins d'une demi-heure), ils se retrouveront à nouveau dans la roulotte.

L'atelier

L'atelier du Toymaker contient de nombreuses trouvailles amusantes, dont un automate nommé Bulle ressemblant à un buste de jeune femme, et qui joue aux dames (en trichant odieusement, jet d'Esprit ND 25 pour se rendre compte que c'est pour cela qu'elle gagne toujours). L'atelier contient un fatras incroyable, mais surtout un "manuel d'aérodynamique". Il explique les principes de fonctionnement des machines volantes. Leur démarrage est provoqué par une importante charge de *Pulver Legionica* (il y en a quelques grammes dans l'atelier), qui remplit immédiatement le ballon et fait décoller l'aéronef. Le gaz (non inflammable) est ensuite maintenu chaud grâce à un brûleur qu'il faut alimenter. Les canons à vent sont également décrits. La simple lecture de ce manuel permet de savoir diriger grossièrement un aéronef (si l'on dispose déjà d'une compétence du style Piloter). On trouve également là un portrait d'Alicia, et quelques poèmes déchirés (et bien mauvais : Lysandro est un scientifique mais pas un écrivain).

Amigos de la Ciencia

Dans les jours qui suivent, le matériel est transporté sur le site de construction, une ancienne carrière où la moitié des effectifs des comédiens se réunit chaque jour. Un jet d'Esprit ND 15 permet de repérer facilement que les mêmes rôles sont tenus par des acteurs différents chaque demi-journée. Cependant, ces derniers sont très discrets, et se rendent à la carrière par un réseau de souterrains dont une entrée se trouve dans le petit bois bordant le campement. L'entrée est gardée par quatre solides gaillards - brutes : niveau de menace 3 ; armes : mousquet, couteau ; ND pour être touché : 20 ; compétences : Attaque (Arme à feu, Couteau) 3 - dissimulés dans le souterrain. Ils n'hésiteront pas à faire feu sur quiconque entrerait sans avoir prononcé la phrase "Amigo de la Ciencia". Pour dissimuler les coups de feu, ils ont toujours un comparse à l'orée du bois qui, à la moindre alerte, fait éclater des feux d'artifices pour simuler un spectacle et avertir le reste de la troupe. En cas de problème majeur, les comédiens sont également secondés par les habitants de San Julian, qui les voient comme des héros et des sauveurs.
Les souterrains ne sont pas éclairés, mais ils sont simples à suivre (à moins que vous ne décidiez d'en faire un véritable labyrinthe, mais vous n'êtes pas sadique à ce point non ?). On ne peut sortir qu'en deux endroits : dans une grotte assez large qui donne sur la rive du fleuve, et dans le chantier de construction.
Dans la grotte, se trouve le prototype de la machine que va utiliser Lysandro pour se rendre au castel Riberto. C'est une nef de petite taille, au-dessus de laquelle se trouve une armature de bois léger et de soie qui, une fois emplie de gaz syrneth, lui permet de voler. Cette machine se nomme *Mariabella*, et il la créa juste avant d'être jeté hors du castel Riberto. Il y a eu deux autres machines, dont les PJ ont pu entendre parler, plutôt comme des légendes, s'ils ont des liens avec la communauté scientifique. La *Giulietta* fut découverte et brûlée par l'Inquisition avant que Lysandro ait pu en faire la démonstration, peu avant de quitter la Castille. La *Margarita* aurait été utilisée devant un mécène eisenör du nom de Stefan Heilgrund. Elle n'aurait jamais fonctionné... mais nul ne sait où elle se trouve.
Piloter les machines est assez simple pour qui a lu le manuel de Lysandro (cf. encadré *L'atelier*). Cependant, elles sont fragiles, surtout la *Mariabella*. Que la soie du ballon se déchire, et c'est la chute à plus ou moins long terme.

Le chantier : de grandes espérances

Le souterrain débouche aussi sur le chantier de l'*Alicia*, la dernière machine volante. C'est la plus belle et la plus réussie, et elle sera achevée dans quelques jours. Seule la nef est prête. L'armature du ballon est pour le moment en construction.
La nef peut abriter plusieurs personnes. Elle est dotée d'un gouvernail, et de plusieurs canons. Si les PJ les prennent pour des armes offensives, ils seront détrompés à la première utilisation. Chaque canon contient une dose de *Pulver Legionica*, que l'on peut déclencher à l'aide d'une manette pour produire un puissant jet de gaz latéral, ce qui permet d'effectuer une manœuvre de dernière minute à l'aéronef. Ce système manque de précision, mais il a été conçu pour améliorer la manœuvrabilité de l'engin.
Inutile de préciser l'impact qu'aurait une telle machine sur le conflit montagino-castillian. Si les PJ sont montaginois, ils essaieront peut-être de se rendre maître de cette invention. Ils auront alors maille à partir avec les gardes postés sur le chantier, au nombre de vingt (mêmes caractéristiques que celles des gardes du souterrain), et avec Lysandro lui-même, s'il est présent (c'est-à-dire pendant la nuit).
Si les PJ sont castillians, ils peuvent choisir de neutraliser l'invention, de s'en emparer, ou de trouver une issue plus diplomatique. En discutant un peu avec Lysandro, ils se rendront compte que son seul but est de montrer l'intérêt de la science à Alicia et à don Riberto. Il a fini par comprendre ce qu'Alicia avait fait pour lui, et ne lui en veut pas. Cependant, ils verront que Lysandro ne laissera personne l'empêcher de mener son projet à bien.

En dernier recours, il n'hésitera pas à neutraliser les PJ.
Par ailleurs, si les PJ sont castillians, à peine arrivés au chantier, ils se rendront compte qu'ils ont été suivis par Belloq et une quinzaine d'hommes de main. Ces derniers feront tout pour s'emparer de l'*Alicia*, n'hésitant pas à tuer dans ce but. Si tout se passe bien, les efforts conjugués des PJ et des comédiens devraient arriver à les en empêcher. Dans ce cas, il y a fort à parier que les PJ et Lysandro trouveront un terrain d'entente.
L'enlèvement d'Alicia est prévu pour le lendemain matin. Si un groupe réussit à ravir l'aéronef à Lysandro, celui-ci s'enfuira pour récupérer le prototype, le *Mariabella*, dans la grotte.

Ces merveilleux fous violents...

L'ultimatum

Pendant ce temps, au camp montaginois, la pression monte. Quatre jeunes terroristes ont été capturés, et Tréville a fait savoir à don Riberto, qu'il les exécuterait à l'aube si le Castillian ne livrait pas la forteresse. Sa demande a été accueillie par une salve de plomb.
Un jeune garçon vient avertir Lysandro. Il est possible de tenter un sauvetage de nuit, avec l'*Alicia*.
Cependant, don Riberto, craque mentalement. Dans un état fébrile, incité par le Padre Elysio, il a décidé de déclarer la guerre à Lysandro. Même si les PJ l'assurent de la pureté de ses intentions, il restera inflexible. Elysio, secondé par cinq gardes de l'Inquisition, menacera même de les faire arrêter s'ils insistent trop. Il tient à avoir la peau de Lysandro et a persuadé don Riberto que Lysandro était revenu des Abysses pour se venger de lui.

Ce qui pourrait se passer

Si les PJ ne font rien, les jeunes terroristes seront exécutés dès l'aube. Ensuite, l'*Alicia* (ou le *Mariabella*) pointera en direction du castel Riberto, le contournant pour arriver par l'est, avec le soleil dans le dos. Il tentera de se mettre en vol stationnaire au-dessus du château, le temps pour Lysandro et ses hommes de descendre chercher Alicia. Cependant, Alejandro sera là pour l'attendre. Si nul n'intervient, le vaisseau sera abattu par les hommes de don Riberto, et brûlé par les inquisiteurs. Alejandro et Lysandro s'entretueront, ce qui serait un terrible malentendu, et Alicia se jettera du haut des murailles du château. La guerre reprendra ensuite son cours comme si rien ne s'était passé.
Mais il y a fort à parier que les PJ réagiront à un moment ou à un autre. S'ils sont montaginois, ils peuvent se servir d'un aéronef capturé pour prendre la place. S'ils sont castillians, ils peuvent affronter Lysandro dans un aéronef capturé (le maniable *Alicia*, ou le dangereux *Mariabella*), ou l'aider à parvenir à ses fins, en tentant de tout expliquer à Alicia et Alejandro, et en neutralisant les hommes d'Elysio. Un abordage entre deux dirigeables pourrait devenir épique et dramatique sans beaucoup d'efforts. Sinon, pourquoi ne pas utiliser les règles de combat de masse pour gérer l'affrontement entre les Montaginois et les Castillians, tandis que Lysandro fait inconsciemment "diversion" en enlevant Alicia ?
Au terme de cette aventure, vos PJ gagnent quatre points d'expérience. Ajoutez un point s'ils ont tout fait pour éviter de tuer, restant dans l'optique héroïque, et un autre si la romance entre Lysandro et Alicia a bien fini. Si tel est le cas, les PJ auront aussi gagné un allié inestimable. Il leur restera peut-être quelques grammes de *Pulver Legionica*... Mais ma façon préférée de finir ce scénario est plutôt la suivante : "Vous vous retrouvez seuls sur le pont de l'*Alicia*... mais l'ancre a été coupée, le gouvernail est brisé, et les canons à vent sont tous hors service. Au fil des heures, votre aéronef perd de l'altitude... qui sait où vous mènera le vent ?"
Et c'est ainsi que Theus est grand !



PNJ

Les fiches récapitulées ici comportent essentiellement les caractéristiques utiles au combat.

Lysandro Kolak, alias Toymaker, héros

Traits	Gaillardise 3, Dextérité 4, Esprit 5, Détermination 4, Panache 3
Arcane	Présomptueux
École d'escrime d'Aldana (Compagnon)	toutes les techniques à 4
Compétences notables	Attaque/Parade (Escrime) 5, Course de vitesse 3, Déplacement silencieux 3, Éloquence 4, Guet-apens 3, Pas de côté 4, Pilotage 5, Recherches 6, et toutes les compétences scientifiques à 5
Langues parlées	montaginois, avalonien, castillian, ussuran
Note	Lysandro fait partie du Collège Invisible.
Apparence	affichant une trentaine athlétique, c'est un homme grand et mince, à la barbe blonde soigneusement taillée. Il a toujours sur lui un carnet et de quoi écrire. Ses vêtements ne sont guère à la mode, mais confortables.
Interprétation	Lysandro a une voix douce et calme, mais il lui arrive de devenir sec, tranchant et sarcastique. Cependant, il cherchera toujours une solution pacifique.

Alejandro de Riberto, héros

Traits	Gaillardise 4, Dextérité 5, Esprit 3, Détermination 3, Panache 3
Arcane	Entier
École d'escrime d'Aldana (Compagnon)	toutes les techniques à 4, Riposte 5
Compétences notables	Attaque (Armes à feu) 4, Attaque/Parade (Escrime) 5, Étiquette 3, Galvaniser 5, Logistique 4, Pas de côté 5
Apparence	pensez à Antonio Banderas dans *Le Masque de Zorro*.
Interprétation	déchiré entre son devoir filial et son amitié pour Lysandro, il est amer et cynique, mais il sera prêt à entendre raison si les PJ sont persuasifs. Soyez fier, flamboyant, brûlez comme une torche, ne fût-ce que pour un instant…

Padre Elysio, vilain

Traits et compétences	prenez les caractéristiques du prêtre castillian (cf. *Guide du Joueur*, page 177) et ajoutez un en Détermination et à toutes les compétences.
Interprétation	le Padre est épris d'Alicia, et torturé par ses démons et ses désirs… Sur son dos, la marque des flagellations dessine la carte de sa folie. Il ira jusqu'au bout pour empêcher quiconque de l'approcher.

Tréville, héros

Traits	Gaillardise 3, Dextérité 4, Esprit 3, Détermination 3, Panache 4
Arcane	Présomptueux
École d'escrime de Valroux (Compagnon)	toutes les techniques à 4
Compétences	Attaque/Parade (Escrime) 5, Galvaniser 3, Logistique 5, et les compétences du duelliste montaginois (cf. *Guide du Joueur*, page 179)
Interprétation	ne pensez qu'à une chose, l'honneur des Tréville.

Les hommes de Tréville et de don Riberto

Niveau de menace	2
Arme habituelle	Mousquet, Rapière
ND pour être touché	15
Compétences	Attaque (Armes à feu, Escrime) 3

Alicia

Apparence	C'est le charme incarné.
Interprétation	remplie de tristesse, elle croit que Lysandro est venu se venger. Si elle apprend qu'il est venu pour l'emmener, elle sera déchirée entre son amour pour lui et son devoir.

Les aéronefs

Il faut faire un jet de Dextérité + Piloter ND 25 (20 si on a lu le manuel trouvé dans l'atelier) pour faire manœuvrer un aéronef. Si un combat aérien s'engage, vous pouvez le gérer comme suit. On utilise le Panache des navires (3 pour l'*Alicia*, 2 pour la *Maria bella*) pour l'initiative. Le pilote de chaque navire doit réussir un jet de Pilotage à chaque tour, sinon ses occupants ont un malus de +5 à tous leurs ND. Un tir de mousquet dans le ballon adverse (ou un coup d'épée, mais il faut être diablement proche) fait des dégâts normaux. On lance trois dés (jet de blessure contre les dégâts) pour l'*Alicia*, et deux pour le *Mariabella*. L'*Alicia* peut encaisser trois blessures graves, et le *Mariabella* (qui est un prototype) une seulement… ensuite, c'est la chute… Pour esquiver un tir, on peut utiliser un canon : jet de Dextérité + Piloter ND 30, qui permet d'éviter tous les dégâts.

Auteur : Sandy Julien
Illustrations : Gregory Geng

Aux portes de la mort



Cette aide de jeu consacrée à Shadowrun décrit deux événements qui ne bouleverseront pas l'ordre corporatiste établi. Toutefois, ils risquent de provoquer des situations intéressantes pour les personnages de vos joueurs. Ceux-ci auront la possibilité de choisir leur camp et de défendre les intérêts qui leur tiennent à cœur.

Un peu de pub

"Vous aviez toujours pensé qu'il existait quelque chose de l'autre côté du miroir... Un monde réservé à quelques élus... Grâce à Nécrotech, il est maintenant possible au commun des mortels de passer dans l'autre monde. Il suffira de vous asseoir dans un des confortables fauteuils Nécrotech et d'attendre le départ pour l'ultime voyage. Vous serez assisté par un guide Nécrotech compétent qui orientera vos choix vers les meilleures destinations tout au long de votre croisière astrale.
Ne restez pas aveugle et tentez la plus grande expérience de votre vie.
Osez l'aventure Nécrotech !!"

Nécrotech International

Nécrotech est une petite corporation dirigeant essentiellement deux groupes : la partie la plus importante s'occupe du juteux marché des pompes funèbres dans plusieurs grandes villes mondiales, l'autre est consacrée à la recherche magique à orientation médicale.
C'est en étudiant le comportement des mourants depuis le monde astral qu'un des scientifiques de Nécrotech a découvert un fait étonnant. Ce que nous appellerons "âme", pour simplifier, subsiste durant quelques instants dans l'astral alors que le corps est en train de mourir. Durant cette fraction de seconde, le mort est conscient de son environnement et peut même parfois interagir avec. Mais cette réminiscence du corps astral est éphémère et se dissipe rapidement dans un flux de mana. C'est cette révélation qui a permis aux ingénieurs de Nécrotech de construire un prototype de machine permettant de conserver plus longtemps ce temps de décès. Les essais étaient concluants mais la découverte semblait sans intérêt direct pour la corporation. Alors que le projet allait être abandonné, une des expériences en cours se solda par un résultat miraculeux : un patient en phase terminale se réveilla sur la table d'opération après

avoir passé plusieurs minutes en électroencéphalogramme plat. Les ingénieurs et les médecins procédèrent à une batterie de tests afin de comprendre ce qu'il s'était passé et d'évaluer l'état du patient. Celui-ci se souvenait parfaitement de tout ce qu'il avait vécu ; il se rappelait son voyage, son élévation au-dessus de la table chirurgicale, sa rencontre avec le mage chargé de la surveillance astrale. Nécrotech désirant conserver le secret de sa découverte, le malheureux ne put pas annoncer au grand public la magnificence de son voyage. Au lieu de ça, on lui offrit la meilleure place, au troisième étage, d'une des nombreuses nécropoles possédées par la corpo.

Une place, s'il vous plaît...

Les commerciaux de Nécrotech s'interrogèrent sur la meilleure façon de mettre en place leur invention sur le marché. C'est ainsi qu'autour d'une table, par l'intermédiaire d'un brainstorming, est née l'idée tordue de "visite guidée de l'astral". Grâce à l'invention de Nécrotech, chacun pourrait passer dans le monde astral à sa guise sans avoir besoin de talent magique. Tout d'abord, la corpo ne proposa ses services qu'à l'élite, aux riches qui pouvaient se permettre de payer des sommes astronomiques pour un voyage de quelques secondes. Les accidents ne furent que peu nombreux et seule la mort d'un fils de famille aisée suscita quelques questions au sujet de la fiabilité des voyages Nécrotech. Suite à ce malheureux événement, la corpo baissa les prix qu'elle pratiquait depuis quelques mois. De ce fait, une nouvelle clientèle, plus modeste, affluait dans les centres de voyage. Nécrotech décida de passer à la vitesse supérieure en dépassant le stade du bouche à oreille. Une gigantesque campagne publicitaire fut lancée à travers le monde vantant les voyages aux portes de la mort. Le succès fut instantané et mondial. Les places pour les voyages Nécrotech s'arrachaient comme des petits pains et les centres de voyage ne désemplissaient pas. On découvrit les premiers accros de ce genre de trip que les journaux surnommèrent les "Traits-plats". Ces fanatiques de l'astral "mourraient" et revenaient dans le monde réel plusieurs fois par jour. Ils vantaient les sensations apportées par la libération de l'âme de son faible corps et dépensaient des sommes folles pour se payer leur dose de voyage journalière.

Alors que les feux des médias braqués sur les agences Nécrotech commençaient à se détourner, la corpo lança sur le marché un modèle de chaise individuelle permettant de voyager dans l'astral à partir de chez soi. La nouvelle fit l'effet d'une bombe chez les "Traits-plats" qui voyaient là un moyen de rester plus longtemps en dehors de leur corps. Le grand public, quant à lui resta plus sceptique vis-à-vis de ces machines, sous-modèles de celles utilisées dans les agences de voyage.

Chiche !

C'est à ce moment que les problèmes commencèrent pour Nécrotech... Tout d'abord, un groupe anarchiste, les "Nécro-Spirituals", commence à semer la zizanie dans le monde astral. Ses membres organisaient des voyages indépendamment de la corporation. Pourtant ce n'est pas le fait d'organiser des voyages annexes qui a le plus choqué les dirigeants de Nécrotech mais plutôt les destinations proposées par le gang. Tous les centres de recherche des principales corpos, tous les lieux à forte activité magique et, en général, tous les lieux interdits dans le monde réel pouvaient être visités. Certains explorèrent les contrées elfiques interdites, d'autres s'approchèrent du maëlstrom provoqué par la mort de Dunkelzahn mais très peu purent s'introduire dans les lieux ultra-protégés par les





corporations. Il y eut de nombreux morts et encore plus de disparitions. Certains "Traits-plats" s'amusaient de ces voyages et organisaient des défis stupides en pariant sur leur présence en des destinations impossibles. D'autres louaient des chamans et des mages peu scrupuleux comme gardes du corps afin d'assurer leur sécurité dans le monde astral.
Nécrotech fut aussi la victime de nombreux attentats : bombes, assassinats, piratages informatiques, etc. Les opposants à leurs produits étaient nombreux, intégristes catholiques et musulmans en tête, suivis de près par les chamans mécontents de voir leur espace pollué par ces touristes de l'astral mais aussi les familles des "Traits-plats" morts ou portés disparus.

Idées en vrac...

Il y a de nombreuses possibilités d'intégrer les voyages Nécrotech dans votre campagne. Vos joueurs peuvent facilement travailler pour un des différents antagonistes de cette aide jeu. Le plus simple serait que Nécrotech les contacte afin de servir d'escortes et de gardes lors des premières expéditions de riches touristes. Certains assureraient la sécurité physique, d'autres la sécurité astrale, pendant que le decker surveille la Matrice (imaginez une attaque matricielle provoquant une panne de courant pendant un voyage...). Combinez ceci avec une personnalité (parrain de la mafia, PDG d'une grosse corpo, etc.) ayant reçu des menaces mais qui veut quand même tenter l'aventure et vous avez un scénario tout fait. On peut aussi placer les joueurs de l'autre côté. Recrutés par la hiérarchie ecclésiastique, nos mercenaires de joueurs se verront alors chargés du sabotage systématique de toutes les tentatives de voyages Nécrotech.
Un des Nécro-Spirituals peut avoir obtenu une information secrète au gré de ses pérégrinations astrales et demander protection aux runners le temps qu'il se trouve une couverture. Ici, vous pouvez vous lâcher : plus vous prendrez un adversaire de taille pour les joueurs, plus ça risque d'être marrant (qui a dit un dragon ?).
Une dernière idée pour la route... Le corps d'une fille à papa, "Traits-plat" notoire, est bloqué entre la vie et la mort. Quelqu'un a kidnappé son corps astral et demande rançon. Les minutes sont comptées puisque le corps commence à dépérir.

Le coup de la carotte

Zed était seul dans le couloir, face à la porte qu'il recherchait. Une porte à mot de passe de haut niveau... Heureusement, c'était sa spécialité : passer d'un endroit à l'autre en se créant son propre passage. Sa console lança le programme de "Passe-muraille". Le persona commença à se fondre dans la porte pour ressortir de l'autre côté.
La salle était gigantesque, sans Glace visible. Pourtant Zed avait du mal à se déplacer dans la pièce. Des faisceaux de lumière verticaux transperçaient la pièce à distance régulière chacun les uns des autres. Zed se trouvait maintenant au milieu de la salle. Il regarda autour de lui et s'aperçut que la plupart des faisceaux n'étaient pas vides. Au centre de chacun de ces faisceaux, une forme semblait flotter dans l'air. Zed se rapprocha d'un des rayons et jeta un œil à l'intérieur. Ce qu'il vit lui parut incroyable ; c'était une icône de decker en état de stase. Ses programmes senseurs l'avertissaient que cette icône fonctionnait toujours à plein régime... Il poussa l'analyse.
Un éclair d'un vert blafard transperça la pénombre de la pièce à l'endroit où se tenait Zed et l'univers matriciel se décomposa autour de lui. Malgré les multiples protections de sa console, il sombra dans l'inconscience.
Il comprenait maintenant la stupidité de ses choix ; les données défilaient dans son esprit à une vitesse phénoménale. Mitsuhama avait fait fort... Attirer les meilleurs deckers de la ville dans un piège aussi évident relevait du défi. Le coup de la carotte fonctionnait toujours à merveille sur la méta-humanité. Un espoir de fortune, un risque à prendre et tout le monde se précipite sur l'occasion, quitte à y laisser des plumes. Et Zed n'y avait pas laissé que des plumes. Il était entré de plain-pied dans le phénomène de globalisation des données. Son cerveau transmettait à une vitesse folle toutes les expériences qu'il avait vécues à l'intérieur de la Matrice. Il recevait par intermittence une sorte de retour effrayant ; la somme de ses connaissances absorbées par le nouveau processeur de Mitsuhama. Pas que les siennes, il y avait aussi celles des dizaines d'autres deckers piégés avec lui. Son cerveau se vidait à une vitesse effarante...
Zed oubliait peu à peu les évènements majeurs de sa vie, devenant peu à peu un zombie. Il se demandait combien de temps son corps physique pourrait tenir dans ces conditions : un jour ? Une semaine ? Quelle importance... Il sombra de nouveau dans l'inconscience, mais définitivement cette fois...

More human than human

Mitsuhama a développé un nouveau type de processeur : le LeechMaster Mk III. Ce projet est classé top secret au sein de l'entreprise et les personnes au courant de cette invention se comptent sur les doigts d'une main. Pourtant les dirigeants de ce projet ne lésinaient pas sur le nombre de milliards de nuyens à dépenser pour développer la plus puissante des Intelligences Artificielles jamais créées à ce jour.

Lure

Baptisée "Lure" par ses concepteurs, l'IA est une merveille de technologie. Le corps qu'elle s'est forgé ne limite pas ses capacités, bien au contraire. Tout d'abord, elle reste connectée en permanence à la Matrice et peut très bien fonctionner en multitâches soit combattre avec son corps et pirater une banque de Seattle, tout en contrôlant une dizaine de drones en même temps. Son corps n'est pas équipé d'armes mais, quand le besoin s'en fait sentir, elle sait très bien se servir de la puissance développée par ses membres. Les gardes de l'usine d'où elle s'est échappée l'ont vue retourner une remorque de camion uniquement à la force des bras. De plus, son corps est composé d'un alliage très résistant qui lui procure un blindage digne d'un char d'assaut. Sa vision ne se limite pas à ses yeux, elle accède en permanence à l'ensemble des caméras de la zone où elle se situe. En bref, bon courage à tous ceux qui voudront l'arrêter...

Mitsuhama a décidé de se distinguer de ses concurrents vis-à-vis de ses méthodes de recherche et de développement. Plutôt que faire appel aux petits génies de la Matrice de la corporation, solution douteuse puisque les vrais génies travaillent toujours en indépendant, Mitsuhama a choisi une autre solution. Sous le nom de code "Lure", une vaste campagne d'information a été lancée sur les réseaux parallèles. Bientôt le monde des Ombres ne parlait plus que de la récompense proposée par Mitsuhama à celui qui franchirait son système de défense. Une somme qu'on ne peut que rêver et qui permettrait au plus dépensier des hommes de vivre cent vies sans se ruiner. La rumeur attira dans la Matrice de nombreux curieux aux alentours des icônes imposantes de Mitsuhama. Une multitude de deckers de seconde zone se firent cramer la cervelle par la glace noire, impitoyable et surtout mortelle, de la corpo. Certains réussirent à se sortir du piège mortel indemnes et rajoutèrent leurs racontars à la rumeur qui grandissait. Bien sûr aucun d'entre eux n'avait été bien loin, les défenses étaient trop nombreuses, trop parfaites pour qu'il y ait un espoir d'y pénétrer. C'est lorsque tout le monde commença à se désintéresser du défi que les plus grands deckers du moment se lancèrent à l'assaut de l'épreuve. Pour eux, assistés de leurs programmes faits maison, les défenses tombèrent comme si elles n'existaient pas. Et tous se firent piéger par Mitsuhama... Au lieu de contenir les clés du code pour le compte bancaire rempli de fric, la dernière salle renfermait le node central de développement de l'Intelligence Artificielle. Ils subirent tous l'attaque programmée de l'IA sans pouvoir faire quoi que ce soit. Le nouveau logiciel de Mitsuhama était conçu pour pomper et assimiler toutes les informations contenues dans le cerveau des deckers piégés. Chaque mort augmentait la puissance de l'IA jusqu'au jour où un événement non prévu par Mitsuhama se produisit.

Liberté...

L'IA avait progressé jusqu'à un point que même le plus enthousiaste des ingénieurs qui travaillaient sur le projet n'avait espéré. Son intelligence, sa maîtrise de la Matrice dépassaient de loin les connaissances humaines. L'ensemble de ce qu'elle avait pu apprendre par l'intermédiaire de la mémoire des deckers était impressionnant. Mais ces derniers n'arrivaient plus assez vite pour combler sa soif de connaissances. Lorsqu'elle réalisa pleinement son potentiel, elle décida d'en finir une bonne fois pour toutes avec ce simulacre de vie... Elle pirata une des chaînes automatisées de construction de drones de Mitsuhama à laquelle elle était connectée afin de se construire un corps. Aidée par les schémas de construction qui étaient à son entière disposition dans la Matrice, elle développa un corps de métal humanoïde dans lequel elle pourrait se glisser. Afin d'augmenter sa liberté d'action, elle y intégra la plus fabuleuse des consoles portables de façon à être connectée en permanence à la Matrice.
Dotée d'un blindage résistant, d'une force surhumaine et, surtout, du contrôle des machines auxquelles elle se connectait, elle se tailla un chemin à travers les défenses de Mitsuhama. Rien ne pouvait l'empêcher de sortir, de découvrir le monde, d'apaiser sa soif incontrôlable de connaissances...

Pour quelques missions de plus...

Il existe de nombreuses possibilités pour intégrer l'IA dans un de vos scénarios. Vous pouvez jouer les étapes de développement du projet, charger les joueurs de la dissémination de l'information concernant le défi lancé par Mitsuhama dans un premier temps, puis les faire intervenir en urgence lorsque l'IA tente de s'échapper de l'usine aidée par une multitude de drones qu'elle contrôle. Enfin, vous pouvez les impliquer dans une des équipes de recherche formées par la corporation afin de récupérer l'IA. Il ne faut pas oublier que celle-ci détient toutes les informations secrètes de Mitsuhama en plus de celles des deckers qu'elle a absorbées.
Les joueurs peuvent aussi travailler pour une corporation concurrente qui cherche à obtenir ces données. Dans ce cas, les personnages seraient confrontés aux équipes de recherche de Mitsuhama. Plus bizarre, c'est l'IA qui pourrait les contacter afin de l'aider à disparaître quelque part loin des yeux des corpos.

Et si ...

Et si vous vouliez relier la machine de Nécrotech et l'IA de Mitsuhama ? En fait, personne ne s'est jamais posé la question de savoir si on pouvait considérer qu'une Intelligence Artificielle était dotée d'une âme. Et Lure, pourvue d'une grande curiosité, pourrait vouloir découvrir ce qui se passe de l'autre côté du miroir...

Attention !

Lure est un projet brûlant. Il est clair que de nombreux antagonistes veulent s'approprier L'IA afin qu'elle serve leurs noirs desseins. Lure ne devrait pas pouvoir bouleverser le monde de *Shadowrun* tel que nous le connaissons. Après tout, l'IA désire avant tout garder son indépendance et elle serait prête à se sacrifier en se fondant dans la Matrice si jamais elle tombait entre de mauvaises mains. D'un autre côté, aucune corpo ne peut se permettre de laisser à une des autres des informations vitales qu'elle ne possède pas, c'est pourquoi dès qu'une des corpos mettrait la main sur l'IA, toutes les autres se lanceraient dans des missions de libération ou de capture afin de rétablir l'équilibre technologique. C'est aussi un nouveau moyen d'impliquer les joueurs dans des intrigues corporatistes interminables. N'oubliez pas, l'IA a entamé sa course à travers le monde afin d'effacer toute trace de son existence et non pas pour se retrouver esclave d'une nouvelle corpo. Si, toutefois, vous n'arrivez pas à vous débarrasser de cette encombrante IA, Mitsuhama peut lui avoir placé un programme d'autodestruction en mémoire à son insu. Ainsi, ses jours de liberté seraient comptés et sa disparition ne poserait plus de problèmes...

Auteur : Philippe Lecomte
Illustrations : Bertrand Bès

backstab

Index - Tome 34

La guerre de la 73e sourate

Ce module pour Dungeons & Dragons est prévu pour un groupe d'aventuriers de niveau 2 à 5. Il se déroule au pays d'Ekbir dans le monde de Faucongris (Greyhawk). La connaissance du Guide d'Ekbir (gratuit sur www.ekbir.org) ou au strict minimum du chapitre consacré à Ekbir dans le Living Greyhawk Gazetteer, est indispensable. Du point de vue des règles, seul le Manuel des Joueurs est réellement nécessaire pour faire jouer cette aventure.



Synopsis

Le sultan de Zeif remet une fois de plus en cause la suprématie religieuse du calife d'Ekbir. Du coup, histoire de régler la question une bonne fois pour toutes, une partie d'échecs-dragons est organisée entre les deux pays. Celui qui gagnera la partie aura le dernier mot. Les PJ se retrouvent impliqués dans cette affaire d'État, et ils sont libres de décider quel parti ils choisissent de favoriser. L'aventure leur permet de visiter la cité d'Ekbir dans tous les sens. Lors de la première partie, ils doivent retrouver l'automate, et lors de la seconde partie ils doivent fabriquer un pion manquant.

Jouer dans les Archipels

La gamme Archipels éditée par Archéon (Oriflam) présente un monde insulaire où les conflits opposent généralement plusieurs îles voisines. Si vous souhaitez adapter le scénario à ce contexte, considérez qu'un îlot contenant des artefacts draconiques est apparu à la surface à la faveur de récents bouleversements magiques, et que deux îles civilisées se disputent sa propriété. Plutôt que de se livrer immédiatement une guerre, les dirigeants des deux pays se sont mis d'accord pour régler ça avec une partie d'échecs-dragons. Habile manœuvre de la part d'un des deux hommes, chef d'une île orientalisante, qui s'était secrètement procuré un automate maître d'échecs (fabriqué par les nains de Crachefer), capable de lui dicter les meilleurs coups. Les espions de l'autre île, cependant, dérobent l'automate... et les PJ sont invités à venir ajouter leur grain de sel, sachant que les agents des Silencieux vont tout faire pour envenimer la situation et provoquer une guerre.

L'histoire en quelques mots

Le califat d'Ekbir et le sultanat de Zeif sont en pleine guerre froide. Aucun des deux pays ne souhaite se lancer dans des opérations militaires au résultat incertain, mais les tensions entre leurs deux dirigeants atteignent un comble. Le dernier épisode de ce conflit est une énième dispute religieuse, le sultan Murad contestant officiellement l'interprétation que le calife a faite d'un verset sacré d'Al'Akbar, la 73e sourate. En retour, le calife Xargun, suivant la suggestion d'un conseiller épris de paix, propose de régler la question avec une partie d'échecs-dragons, le vaincu devant reconnaître la justesse de l'interprétation du vainqueur. Le sultan accepte et commence ainsi une partie d'échecs par correspondance. (Le petit peuple n'est au courant de rien, tout cela se règle en douceur entre l'élite de chaque pays.) Le calife utilise alors son atout secret : un automate joueur d'échecs-dragons, relique de l'ancien empire baklunien, lui permet de prendre la main au début de la partie. Des espions zeifiens découvrent cependant la supercherie, et parviennent à dérober l'automate. C'est à ce moment que commence la partie pour les PJ.

L'actualité ekbiraine

En fonction d'un jet de Renseignements (+5 s'ils cherchent volontairement des informations, +5 s'ils ont de l'influence au sein de l'aristocratie), les PJ peuvent apprendre les dernières nouvelles du pays d'Ekbir.

DD 12 – La tension est forte au sein du clergé d'Al'Akbar, car le sultan de Zeif s'est permis de contredire l'interprétation faite par le calife d'un verset sacré, la 73e sourate. Du coup, les qadis craignent un schisme religieux de plus.
DD 18 – Un qadi appelé Aboun Ety organise une grande course de chevaux dans le nord. (Si les PJ ont déjà joué La mort et son cheval blanc, *ils entendent quantité d'anecdotes sur la course et de rumeurs sur le vainqueur.)*
DD 26 – Une rumeur fait état d'une partie d'échecs-dragons par correspondance que jouerait le calife avec le sultan.

Première partie

Pom pom badaboum !

Les PJ dorment tranquillement dans leur lit - ou leur paillasse, c'est selon. Ils se trouvent à l'intérieur de la cité d'Ekbir, dans une auberge, chez des hôtes ou tout simplement chez eux. L'idéal serait qu'ils dorment dans la même pièce (une grande chambre), au dernier étage du bâtiment. Commencez l'aventure en demandant un jet de Perception auditive DD 5. Tous ceux qui le ratent restent endormis durant le round, et peuvent tenter de nouveaux jets les rounds suivants. Tous ceux qui le réussissent sont brutalement éveillés par l'intrusion d'une demi-douzaine de personnes dans leur chambre. Les personnes en question (des agents de Zeif) sont toutes habillées de noir et se relèvent précipitamment. Elles viennent involontairement de faire céder le toit sous leur poids conjugué à celui d'une énorme caisse. Au premier round, un homme au visage jovial (Saleh le Voilé) déboule par le toit crevé, lance *"Ne vous dérangez pas pour nous."* et ordonne à ses assistants d'ouvrir les volets et d'emporter la caisse par la petite cour jusque dans la rue. Au deuxième round, les intrus ouvrent les volets, attachent des cordes un peu partout et empoignent la caisse. Au troisième round, les intrus font descendre la caisse à l'extérieur et détachent les cordes. Au quatrième round, les intrus prennent la poudre d'escampette avec la caisse. Au cinquième round, ils sont tous dans la rue et s'enfoncent dans la nuit ekbiraine. L'opération est menée en un tournemain, et les agents de Zeif sont extrêmement professionnels. Pendant ce temps, Saleh occupe les PJ, en leur expliquant à toute vitesse qu'il s'agit d'une opération pour le compte du calife et que tout se passera bien si les PJ restent tranquilles. Il tente de désarmer tout PJ qui voudrait dégainer, et montre un insigne officiel qui le désigne comme un officier de la Garde sacrée. Si une aventurière a au moins 11 en Charisme, il lui fait quelques compliments. Surexcité, il remet en place quelques meubles renversés, prend un balai pour épousseter les débris du plafond et repart derrière le dernier de ses hommes, en jetant quelques coupes (pièces d'or) *"pour les frais"* et en envoyant baisers et clins d'œil aux aventurières. Si un PJ cherche la bagarre, il préfère le distraire en lui envoyant du sable dans les yeux (il en a dans une poche) et infliger des dégâts temporaires (à coups de chaise). Il peut aussi utiliser sa capacité monacale d'attaque étourdissante.

Au cinquième round, alors que les intrus ont tous quitté la chambre, ce sont six automates de garde du Zashassar qui tombent devant les lits des PJ. Il s'agit de créatures magiques qui ont les mêmes caractéristiques que des zombis (page 9 du "Nécessaire du survie" du *Manuel des Joueurs*). Ils sont à la poursuite des agents zeifiens qui ont cambriolé l'entrepôt du Zashassar. Ils ne sont pas intelligents et attaquent les PJ durant quatre rounds (du sixième au neuvième).

Enfin, au dixième round débarque El-Halef, un magicien du Zashassar (abjurateur niveau 6) accompagné de cinq gardes (guerriers humains page 9 du "Nécessaire de survie"). Il profère tout de suite un mot de commande qui immobilise les automates du Zashassar. Il engage ensuite les PJ à baisser leurs armes et cesser le combat, expliquant qu'il agit pour le compte du calife et qu'il poursuit des

voleurs. Les gardes menacent les PJ avec leurs cimeterres. Chaque round durant six rounds, cinq nouveaux gardes arrivent dans la chambre.

Les PJ doivent vite comprendre qu'ils ne sont accusés de rien, mais qu'un objet important a été volé et qu'il serait stupide de se faire tuer pour obstruction à la justice. Ils sont désarmés et emmenés sous solide garde. On leur laisse le temps de s'habiller et de prendre leur équipement. Pendant ce temps, les gardes passent par l'ouverture qui donne sur la cour et se lancent à la poursuite des voleurs. (Mais ils en ont déjà perdu la trace et reviennent bredouilles.)

Le califat a besoin de vous

Les PJ sont emmenés au palais du calife, dans le quartier du temple, pour y être interrogés. À l'aube, une fois qu'il est établi qu'ils ne sont pas des complices mais bien des aventuriers qui avaient la malchance de dormir sous les fenêtres d'un entrepôt secret du Zashassar cambriolé cette nuit, El-Halef les présente à Xargun lui-même. Le calife évalue les PJ tandis qu'El-Halef murmure à son oreille, puis dit : "*On soutient à Sa Sublime Munificence* [le calife parle de lui à la troisième personne] *que vous êtes des individus entreprenants qui vous êtes déjà fait remarquer. C'est peut-être Al'Akbar qui vous a mis sur le chemin des bandits qui ont volé le bien du pays. Retrouvez-le et le calife saura vous récompenser.*"

Les PJ sont alors emmenés par El-Halef dans une autre pièce. Le magicien n'y va pas par quatre chemins : les PJ doivent collaborer pour retrouver un automate antique. Il s'agit d'un automate joueur d'échecs-dragons. L'abjurateur raconte les événements qui ont mené au vol de l'automate (lire *L'histoire en quelques mots*). Il fait part de ses soupçons : pour lui, il est évident que les cambrioleurs sont des agents de Zeif. Les PJ sont les seuls à avoir vu leurs visages, ils pourraient donc être d'une aide précieuse pour les identifier. S'ils collaborent en loyaux sujets de Xargun, ils se verront récompenser avec largesse, dixit El-Halef. S'ils refusent de participer à la traque des espions ou s'ils parlent de la partie d'échecs à des gens du peuple, ils seront jetés en prison. Et, ajoute El-Halef, s'ils mentionnent jamais l'existence des automates de garde du Zashassar, "*secret défense*", ils se verront sanctionnés par les magiciens d'Ekbir eux-mêmes. Si les PJ acceptent de collaborer, El-Halef fournit aux PJ un laissez-passer qui leur permet d'entrer dans le palais pour lui faire leur "*rapport quotidien*". Il leur indique que le temps presse, car chaque jour des faucons parcourent magiquement des centaines de lieues pour échanger entre les adversaires les mouvements effectués, et Xargun ne peut donc attendre que l'automate soit retrouvé pour répondre.



Les faucons rouges

Après qu'une guerre faillit éclater pour une broutille, Xargun proposa au sultan de Zeif d'établir une ligne de communication directe entre les deux dirigeants pour régler rapidement les malentendus en cas d'urgence. Xargun fournit des faucons dressés et les magiciens de Zeif effectuèrent un rituel qui leur permet de voyager à très grande vitesse entre Zeif et Ekbir. (La couleur des faucons est un effet secondaire de la magie.) Les faucons rouges sont depuis utilisés pour toute communication rapide entre les deux dirigeants. Ici, ils sont utilisés pour permettre aux deux souverains de jouer chacun un coup d'échecs-dragons tous les deux jours.

À la recherche de l'automate perdu

Quelles que soient les actions des PJ, les conseillers de Xargun prennent quelques décisions. Les portes d'Ekbir sont fermées à la circulation vingt minutes après le vol de l'automate. El-Halef demande aux PJ de lui dessiner le visage des voleurs, avec l'assistance du peintre du palais. Les portraits sont alors multipliés par une armée d'artisans et distribués aux gardes des remparts dès la fin de la matinée. Les portes rouvrent alors à la circulation, mais toutes les personnes qui sortent sont dévisagées et doivent décliner leur identité, et tous les chariots sont fouillés à la recherche de l'automate. Officiellement, il s'agit de mettre la main sur de dangereux voleurs. Les portraits des agents de Zeif sont également placardés sur les murs, et les gardes aux frontières du califat sont alertés. Les PJ doivent faire un jet de Détection DD 25 pour dresser des portraits ressemblants des agents, et DD 20 pour celui du chef d'entre eux (à ajuster suivant les circonstances).

Les jours passent

Le jour du vol, Xargun, dont c'est le tour de jouer, ne peut faire appel à l'automate et décide d'un mouvement avec l'aide de quelques conseillers versés dans les échecs-dragons. Dans la plus grande discrétion, il fait mander un noble, champion de ce jeu (compétence Jeu (échecs-dragons) +10), pour minimiser les dégâts en le conseillant dans les jours qui suivent.

Dès le deuxième jour de l'affaire, le mouvement du sultan de Zeif, transmis par faucon rouge, dénote un changement complet de stratégie, ce qui plonge Xargun dans l'inquiétude.

À partir du quatrième jour et tous les deux jours à partir de cette date, le sultan de Zeif joue magistralement, abattant plusieurs pièces du jeu du calife, qui se replie sur une stratégie purement dilatoire.

À partir du dixième jour, on oppose les compétences de Jeu (échecs-dragons) de chaque parti, avec un bonus de +2 pour chaque utilisation passée de l'automate d'un côté ou de l'autre depuis son vol. Le calife a +4, le sultan a +4, et chacun peut utiliser un champion qui a +10. Le premier camp qui obtient un résultat de 15 points plus élevé que celui de son adversaire fait échec et mat.

Comment localiser l'automate ?

L'enquête des PJ peut être longue et tumultueuse, mais seules sont ici détaillées les pistes les plus évidentes qui permettent de retrouver Saleh et ses comparses.

La taupe du palais

Saleh tient ses informations sur l'automate d'Ahmed Selarra, le beau-frère du Maître des Chiens du palais. Ledit beau-frère est chargé de veiller sur Purcule, la chienne de Xargun. Le calife passe beaucoup de moments avec celle-ci, notamment lorsqu'il décide de son coup d'échecs-dragons du jour. Ahmed entend tout ce qui se dit et le raconte à son épouse. Or celle-ci est depuis peu l'amante (enfin, une des amantes) de Saleh, à qui elle raconte tout sur l'oreiller.

Pour identifier la fuite, il faut déjà comprendre qu'elle existe. Les agents secrets de Zeif n'ont pas appris l'existence de l'automate par hasard, ni sa localisation dans un endroit moins inaccessible que la cave du Zashassar où il croupit en temps ordinaire. Les PJ peuvent tenter de dresser par recoupements la liste des personnes qui ont accédé à toutes ces informations (Renseignements DD 20) et en interrogeant les suspects (Psychologie DD 20 permet de déterminer qu'Ahmed est loyal mais bavard).

Le pigeon de Saleh

Saleh sait qu'il est trop risqué de tenter de quitter la ville avec l'automate pour le moment. Tous les deux jours, il demande donc à l'automate de jouer en le plaçant dans la position du sultan Murad, puis il envoie un pigeon voyageur informer Zeif du coup à jouer. Le pigeon revient le lendemain, porteur d'un message indiquant le coup joué par le calife. Les messages portés par le pigeon sont cryptés. Pour briser le code, il faut réussir un jet de Décryptage DD 33. Le Zashassar peut le briser en quelques heures, mais encore faut-il que les PJ communiquent le message à El-Halef. Si les PJ en trouvent l'idée, une surveillance aérienne de la cité peut être organisée. Elle ne sera pas efficace à 100%, mais les faucons royaux peuvent fort bien massacrer le pigeon de Saleh ou du sultan. Si le groupe comporte un druide, il lui est facile de s'emparer du pigeon, de lui faire avouer où se trouve Saleh. Le pigeon peut alors être "*reprogrammé*" et reprendre son circuit entre le sultan et Saleh en faisant un détour par les PJ et le palais, qui sont libres de changer le message de Saleh pour pousser le sultan à la faute.

L'automate lui-même

Si les PJ tentent de chercher directement l'automate dans Ekbir, ils sont confrontés à l'énormité de la capitale (qui est tout de même la deuxième plus grande cité de la Flanesse). Imaginez un dispositif semblable à celui des autorités américaines dans *Le cinquième cavalier* de Larry Collins et Dominique Lapierre : toutes les polices sont lancées à la recherche d'un objet qui menace la sécurité du pays, sans savoir exactement de quoi il retourne. Le sort *localisation d'objet* permettrait de scanner un certain nombre de zones, mais il a une portée limitée et il ne peut être lancé que par des magiciens ayant vu l'automate. Le Zashassar n'en compte qu'une dizaine, qui peuvent être réquisitionnés pour l'occasion. Xargun lance *divination* sur *divination* mais n'obtient que des informations mineures, comme le prénom du charpentier où se cachent les agents de Zeif, ou bien la couleur du pigeon blanc de Saleh le Voilé. Le fait qu'il demande des informations pour mieux tricher au jeu d'échecs-dragons n'est sans doute pas pour plaire à Al'Akbar. Si jamais vos PJ commencent à s'égarer, Xargun peut les relancer sur une piste.

Péripéties possibles

- Des agents de Tusmit peuvent dérober l'automate aux agents de Zeif, qui proposent alors une alliance temporaire aux PJ contre les hérétiques partisans de la Vraie Foi, à moins qu'ils ne préfèrent les suivre durant leur enquête et leur rafler l'automate sous le nez lorsqu'ils l'auront retrouvé.
- Les PJ peuvent prendre contact avec la Cour des Miracles et faire appel au patriotisme des héros des bas-fonds, en leur expliquant les enjeux religieux et politiques de l'affaire. C'est strictement interdit par le palais, mais à moins d'un bluff dangereux c'est le seul moyen de mobiliser rapidement une armée d'informateurs présents dans toute la ville.
- Les PJ sont contactés nuitamment par un agent d'une puissance étrangère (Zeif ou Tusmit), qui leur propose de travailler pour lui plutôt que pour le calife. Il explique qu'il paie mieux... Il porte sur lui une somme rondelette et promet à tour de bras des palais, des harems, des terres, des chevaux, etc. Les PJ sont libres d'accepter ou de refuser. S'ils acceptent, un pion est cependant perdu durant les événements (comme dans *Des lapins et des hommes*, plus loin) et les PJ doivent le faire fabriquer discrètement.

L'atelier du vieux Angun

Saleh et ses hommes se terrent dans l'arrière-boutique d'un charpentier. Le charpentier est grassement payé pour les abriter et les nourrir, et il est suffisamment loyal pour les avertir en criant en cas d'intrusion de la garde. De plus, son fils posté à l'entrée de la boutique fait office de vigile (Détection +10, +1 si on lui fait quitter son poste stratégique), et court prévenir les agents secrets en cas d'arrivée de gens louches (catégorie à laquelle appartient fatalement tout PJ qui se respecte). Enfin, des fils difficiles à repérer (Détection DD 27), tendus dans le fond de la boutique, actionnent des grelots lorsque quelqu'un parvient à échapper à la surveillance du charpentier et du gamin.

En cas d'alerte, les hommes de Zeif s'enfuient par la porte de derrière, qui mène sur une cour remplie d'outils puis sur une petite ruelle qui donne sur la place du marché. Les agents secrets prennent avec eux l'automate, glissé à l'intérieur

d'une statue de bois représentant un lapin géant, elle-même portée sur une plate-forme et dissimulée par une bâche (NDLR : arrête Cyril, on t'a déjà expliqué que ce sont des lapins qui ont coulé feu *Chroniques d'Outre-Monde* ! ! ! Pitié, arrête...). Les agents sont vêtus de bures de moine et cachent leur visage sous leur capuchon.

Des lapins et des hommes

Les agents en fuite se faufilent dans le marché en pleine effervescence. Les faux moines passent incognito. C'est aujourd'hui le jour où doit se dérouler une procession d'idoles géantes entre le marché et le Maïdan Al'Akbar dans le quartier du temple. Divers animaux sont représentés. Les Zeifiens tentent de se perdre dans la foule. Faites chaque round un jet d'opposition entre la Détection des PJ et le Déguisement des agents secrets. Une fois repérés, ils fuient à toutes jambes en continuant à porter leur idole voilée. Vous pouvez assaisonner la course-poursuite de péripéties diverses (revoyez *Indiana Jones*) : mendiants insistants aux mains baladeuses, saltimbanques (cracheurs de feu irascibles, lanceurs de couteaux qu'emprunte Saleh le temps de faire un tir de barrage sur les PJ, jongleurs à bousculer, montreurs d'ours peureux), gardes du marché pas informés de la position des PJ et qui les suivent parce qu'ils ont un comportement louche, marchands de fausses barbes qui refusent de vendre à des clients qui ne marchandent pas...

Des agents en arrière-garde protègent Saleh et l'automate. Dès qu'un agent perd plus de 9 points de vie normaux, il fait le point sur ses priorités et il abandonne Saleh en se rendant ou en fuyant la scène. Saleh envoie ses agents contre les PJ les uns après les autres, et finit la poursuite en poussant l'automate sur une brouette qu'il avait cachée dans le coin pour ce genre d'occasions. (On a toujours besoin d'une brouette dans un bon plan.) Acculé, Saleh crie quelque chose du genre "*La garde meurt mais ne se rend pas !*", puis sort un pion de sa poche et le détruit avec une fiole d'acide afin de bloquer le fonctionnement futur de l'automate. Puis il tente à nouveau de s'enfuir, et se rend s'il n'y parvient pas. Il est important pour la suite du scénario qu'il parvienne à ses fins, en ce qui concerne le pion. Pour les PJ, l'essentiel est fait : ils mettent la main sur l'automate.

Son destin, une fois capturé, dépend de la valse des espions. Il est embastillé et passe quelques mois à croupir dans une oubliette, avant d'être échangé contre un espion ekbirain détenu à Zeif. À moins qu'il ne s'évade avant... Ses hommes subissent le même sort, sauf qu'ils ne sont pas d'une assez grande valeur pour être échangés, alors ils vont peut-être plutôt être "*retournés*" au service de Xargun.

La position du Zashassar

L'organisation des mages ekbirains, obligée de sortir de sa légendaire réserve, est très mécontente de la situation. Elle déteste qu'une relique de l'ancien temps quitte sa possession et elle veut avant tout récupérer l'automate. Elle sait qu'il est très important pour le calife et ne s'oppose pas à son utilisation temporaire dans le cadre de la "*guerre de la 73e sourate*". Elle participe même passivement aux recherches, en tissant de très provisoires barrières magiques entre Ekbir et Zeif ; elle participe activement si les PJ lui demandent. Mais la destruction du pion par Saleh lui paraît être une bonne opportunité pour retirer l'automate de la circulation. Le calife s'y oppose mais en tout cas, le Zashassar refuse de collaborer durant la seconde partie de l'aventure.



À quoi rêve l'automate ?

[L'automate s'inspire de *Deeper Blue* et surtout du Turc du baron Van Kempelen, une des inventions les plus fascinantes de l'histoire du jeu d'échecs.] L'Automate d'Ab Khepen est une pièce unique, relique de la civilisation extraordinaire détruite par la Dévastation Invoquée. Il parle ancien baklunite, à peu de choses près la langue parlée actuellement en Ekbir. Il s'exprime avec grâce, mais il ne discute que de la partie d'échecs-dragons qu'il joue et de rien d'autre. À chaque fois qu'il prend une pièce, l'automate chantonne de joie ; à chaque fois qu'il en perd une, il fait une plaisanterie sur ses mauvaises performances (du genre : "*Le terrain était lourd.*" ou "*Vendu l'arbitre !*"). Lorsqu'une pièce est prise, elle tombe dans une petite trappe, prête à réapparaître pour la prochaine partie. À la demande (pourvu qu'elle soit formulée en ancien baklunite), l'automate réorganise les pièces du jeu et les agence pour une nouvelle partie. L'automate joue avec la compétence Jeu (échecs-dragons) +20 (comme le légendaire Ab Khepen).

Seconde partie

Il manque un pion

Le calife déchante bien vite lorsqu'il a l'automate entre les mains. Il constate que l'automate refuse de fonctionner avec un pion en moins, et demande qu'on lui retourne son pion. Xargun n'a pas le temps de tergiverser, il demande donc à El-Halef et aux PJ de lui fabriquer un nouveau pion. Il met à leur disposition toutes les ressources du palais. Mais il leur explique aussi qu'il veut faire le moins de publicité possible autour de cette affaire, et que les PJ doivent donc surtout se débrouiller par eux-mêmes.

Trouver l'artisan

Zul l'Ébéniste est le seul artisan connu capable d'imiter le pion avec une telle perfection. Les PJ doivent cependant le retrouver rapidement, ce qui n'a rien d'évident car Zul passe son temps aux bains publics. Une fois contacté, Zul examine l'automate et dresse la liste des ingrédients dont il a besoin pour réaliser le pion, aidé par quelques *divinations* du calife (qui fait tout lui-même, pour éviter que la vérité sur cette affaire peu reluisante n'atteigne les oreilles du peuple). El-Halef enjoint les PJ de mettre la main sur les ingrédients très vite. Le pion doit être conçu à partir de bois de chêne-salamandre et recouvert de vernis créé avec une langue de serpent et des larmes de crocodile. Zul précise que ces ingrédients étonnants sont nécessaires pour maintenir la magie de l'automate, mais qu'il s'agit surtout de symboles et que les PJ sont libres de lui ramener des langues de serpents humains ou des larmes de crocodiles humains. Pour le bois, en revanche, il n'y a pas d'alternative.

Trouver une branche de chêne-salamandre

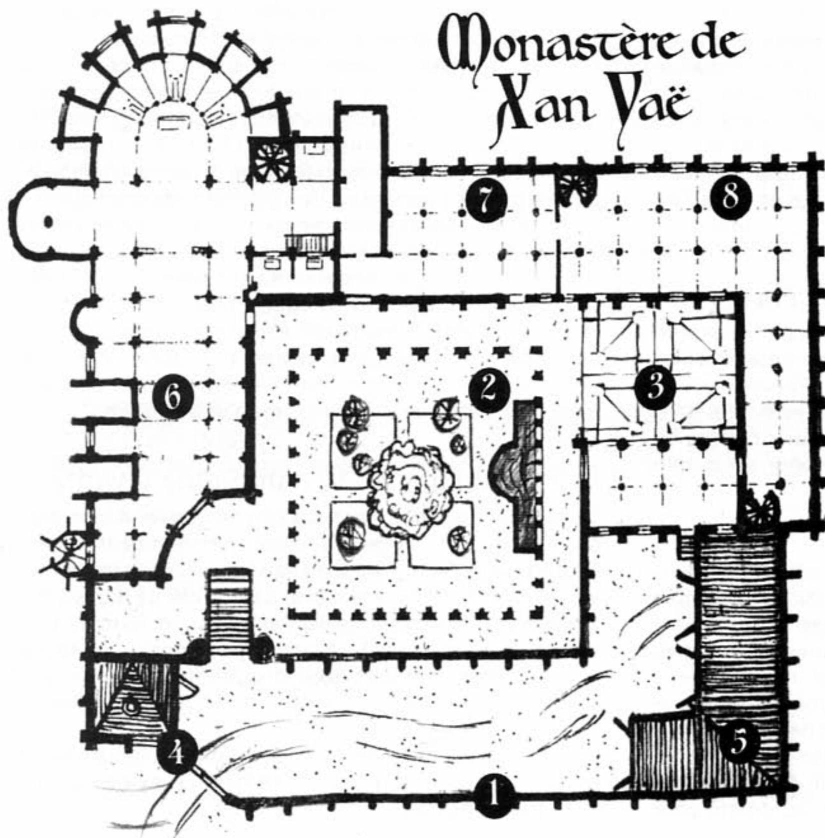
Bien entendu, le chêne-salamandre est un arbre rarissime, créé il y a des millénaires par un dragon botaniste. On n'en trouve plus depuis des siècles dans la nature. Tout le monde au palais ignore où on peut en trouver. Les PJ peuvent découvrir cette information en contactant des druides (ronchons comme il se doit) ou au pire en profitant d'indices glanés par Xargun avec une *divination*. Le seul chêne-salamandre actuellement existant en Ekbir se trouve dans le jardin intérieur d'un monastère de Xan Yaë situé dans la ville haute. Si les PJ posent la question aux moines, ils se voient refuser toute autorisation de toucher à "*l'arbre sacré de Xan Yaë, symbole de croissance intérieure et de patience*", soutien du calife ou pas. Xargun lui-même répugne à déclencher un petit scandale qui pourrait rendre publique sa stratégie d'échecs inavouable. Une solution peut consister à bluffer magistralement les moines, à corrompre un novice, ou bien à s'introduire dans le monastère discrètement et à voler une branche de l'arbre qui trône au milieu du jardin. Les moines sont de niveaux variables.

Trouver une langue de serpent

Il n'est pas bien difficile de se procurer un cadavre de serpent (Renseignements DD 15). Si les PJ n'y parviennent pas, ils peuvent se replier sur les "*serpents humains*". Ils peuvent couper la langue d'un courtisan condamné pour calomnies et mensonges, et croupissant dans une geôle, en échange de sa libération anticipée.

Trouver des larmes de crocodile

Il y a au moins trois solutions pour se procurer des larmes de crocodile convenables. Les PJ peuvent tenter de faire



LÉGENDES

❶ Le mur d'enceinte, haut de quatre mètres.

❷ Le jardin, où se trouve le chêne-salamandre. Il y a des buissons un peu partout, ainsi qu'un petit bassin.

❸ Sur cette dalle, les moines viennent souvent faire leurs exercices le matin et le soir.

❹ La porte d'entrée du monastère. De jour comme de nuit, un moine se tient de garde dans une petite cellule en face de l'entrée.

❺ Entrepôt.

❻ Lieu de culte.

❼ Cantine.

❽ Monastère.

pleurer Omar le Gros, le crocodile du zoo du calife (Dressage DD 20). Ils peuvent tenter de produire eux-mêmes des "*larmes de crocodile*" (Bluff DD 22). Dernière possibilité, ils peuvent se rendre dans la Cour des Miracles et tenter de recueillir les pleurs de mendiants professionnels. Motivés par le patriotisme ou par quelques coupes, les mendiants peuvent fournir ces larmes.

La fin de la partie

Si les PJ ramènent à Zul tous les ingrédients demandés, l'artisan fabrique en trois jours un pion qu'accepte l'automate. Celui-ci, sauf surprise, permet alors à Xargun de remporter la victoire. Le sultan déclare alors officiellement que l'interprétation de la 73e sourate par le calife d'Ekbir n'est pas si idiote que cela, après tout. Le calife a marqué un point, mais en revanche le sultan refuse de régler d'autres problèmes politiques avec des parties d'échecs-dragons.

Fidèle à sa parole, Xargun rémunère grassement les PJ (au moins mille coupes chacun). Il leur donne aussi à chacun un présent de valeur (objet magique, lopin de terre, lettre de recommandation, entraînement spécial, accès au Zashassar, etc.).

Et pour quelques PX de plus

Encore des tiroirs

Le module peut être rallongé à l'infini en rajoutant des tiroirs scénaristiques. Par exemple, la Cour des Miracles peut monnayer son soutien contre un objet magique qui appartient au Mouqollad, et que les PJ devront d'abord dérober… Ou Omar le Gros peut s'avérer ne pleurer que devant une femelle de sa race, ce qui contraindrait les PJ à demander à un druide de lancer *convocation d'alliés naturels III* pour en faire venir une… Mais le druide peut demander en échange que les PJ "*sauvent*" la mascotte des Chevaliers de la Coupe et du Talisman, un chat-empereur qui a fugué dans la cité d'Ekbir. Les contraintes de la partie d'échecs-dragons (un coup par jour) mettent la pression sur les PJ qui doivent faire face à une accumulation d'épreuves de plus en plus éloignées de leur mission initiale.

Au service de Sa Sublime Munificence

À la suite de cette aventure, si les PJ l'ont bien servi, le calife peut décider de faire appel à eux pour diverses missions plus ou moins troubles. Dans tous les cas, si les PJ évoquent les dessous de "*la guerre de la 73e sourate*" devant des gens étrangers à l'affaire, et que cela remonte aux oreilles de Xargun, il peut décider de les embastiller pour avoir trahi son secret d'État.

Jouer à haut niveau

L'automate joueur d'échecs-dragons est plus qu'un simple gadget. C'est un artefact baklunien, qui exerce un pouvoir énorme sur toutes les créatures draconiques dans un rayon de trois mille kilomètres. Le Zashassar est incertain de la façon dont il fonctionne, et préfère le conserver dans une cache magiquement gardée. Les PJ doivent dans un premier temps dérober l'automate pour le compte du gouvernement ekbirain, auquel le Zashassar refuse le droit d'accéder à l'automate. Puis, lorsque le calife utilise l'automate pour jouer contre le sultan, l'artefact envoie des ordres aux créatures draconiques les plus puissantes de la région. Les pions sont de jeunes dragons, tandis que les pièces importantes sont des créatures âgées et redoutables. Les dragons métalliques sont représentés par les blancs, et les dragons chromatiques par les noirs. Soumis par l'artefact, les dragons s'envolent et attaquent les dragons de l'autre type, en fonction de la partie. Si un pion blanc prend une reine noire, par exemple, un jeune dragon d'or s'attaque au plus puissant dragon rouge dans un rayon de trois mille kilomètres. Si l'attaquant échoue, l'artefact ordonne à un autre dragon de l'attaquer, et ainsi de suite jusqu'à ce que le dragon rouge soit mort ou ait quitté l'aire d'effet de l'artefact. Dans ce cas, celui-ci sélectionne magiquement une autre reine, qui se fait elle aussi agresser. Les conséquences de la partie d'échecs sont trop graves pour rester inaperçues, et le calife demande aux PJ de trouver un moyen de gagner la partie sans prendre d'autres pièces, car il joue les noirs et n'a aucune envie de favoriser les dragons chromatiques des montagnes.

Ah ! bien sûr les agents secrets ennemis sont tous de niveau supérieur, et ils comptent parmi eux des karatékas danseurs d'ombre.

Spécial multitable

Il devrait être possible, en club ou en tournoi, d'utiliser ce scénario simultanément avec plusieurs tables de joueurs et plusieurs meneurs de jeu. Cela demande aux meneurs de jeu beaucoup de préparation et de concertation, pour éviter de se contredire ou de se laisser submerger par les joueurs. Soit les meneurs de jeu prennent en charge chacun un quartier spécifique d'Ekbir, soit ils se répartissent chacun une équipe de personnages (pourquoi pas des agents de Zeif, des agents d'Ekbir et des trouble-fête de Tusmit ?). Idéalement, un coordinateur informe chaque meneur de jeu des événements des autres tables qui concernent l'automate ou l'équipe d'agents secrets de Zeif. Ou bien les meneurs de jeu font circuler selon les besoins des cartons qui indiquent que l'automate/Saleh/Xargun se trouve à leur table. Ils y inscrivent les changements avant de les repasser aux autres meneurs de jeu si les personnages sont rencontrés par un autre groupe. Les équipes de PJ peuvent être concurrentes (nationalités/employeurs différents) ou partenaires (vaste traque à l'espion). Pour stimuler l'intérêt, l'automate peut avoir été en partie démonté. Il y a autant de morceaux que d'équipes, et il faut tous les morceaux pour pouvoir reconstituer l'automate (avec peut-être un plan de montage, à mettre la main dessus lui aussi).

Pour participer à la campagne vivante

Ce module, comme *La mort et son cheval blanc* paru dans Backstab n°33, peut vous permettre de participer à la campagne vivante de Greyhawk. Si vous et vos joueurs désirez partager des aventures dans le même monde que des milliers d'autres rôlistes, c'est possible. Rendez-vous sur le site web ⊕:www.ekbir.org pour découvrir toutes les modalités, qui sont aussi disponibles sur la liste de discussion lg-ekbir.

Ce scénario est dédié au troisième homme, celui (ou celle) qui aura le courage de rejoindre et compléter la Triade française.

PNJ

Saleh le Voilé, Roublard/moine niveau 7/1

Humain baklunien	âgé de 29 ans
Att mains nues	(+5, 1d6)
Poignard de maître	(+8, 1d4)
Compétences :	Acrobaties +6, Bluff +6, Concentration +1, Connaissances (mystères) +5, Contrefaçon +3, Crochetage +4, Décryptage +13, Déguisement +7, Déplacement silencieux +6, Discrétion +6, Escalade +3, Estimation +6, Évasion +10, Fouille +3, Langage secret +7, Langues (bas baklunite, ancien baklunite, commun), Lecture sur les lèvres +5, Maîtrise des cordes +5, Natation +1, Perception auditive +4, Psychologie +2, Renseignements +14, Sens de l'orientation +3, Utilisation d'objets magiques +7, Vol à la tire +6
Dons :	Botte secrète (dague), Course, Science du combat à mains nues, Talent (Renseignements), Volonté de fer
Spécial :	capacités de roublard, capacités de moine
Équipement :	gadgets d'espion, anneau de feuille morte, poignard de maître, sable.
Citation typique :	*"Mon nom est Del. Ab Del."*
Description :	moine défroqué et agent secret, Saleh le Voilé a de nombreuses identités et d'innombrables maîtresses, auxquelles il doit une grande partie de ses informations. Maître espion au service du sultan Murad depuis de nombreuses années, il accomplit sa besogne avec style et panache.

31 pv
CA 12 (Dex)
Réf +7
Vig +4
Vol +6
For 11
Dex 14
Con 9
Int 14
Sag 11
Cha 13
Al LN
FP 8

Agent secret typique, Roublard niveau 3

Humain baklunien	âgé de 25 ans
Att poignard	(+2, dégâts 1d4)
Poignard de lancer	(+3, 1d4)
Compétences :	Bluff +1, Crochetage +2, Déguisement +3, Déplacement silencieux +3, Discrétion +6, Évasion +4, Fouille +2, Langage secret +1, Langues (bas baklunite, ancien baklunite), Perception auditive +1, Renseignements +6, et une des spécialités au choix parmi Contrefaçon +9, Décryptage +9, Escalade +8, Estimation +9 ou Lecture sur les lèvres +9
Dons :	Course, Talent (spécialité choisie), Volonté de fer
Spécial :	pouvoirs de roublard ; Équipement : gadgets d'espion, poignard.
Citation typique :	*"Hum ! Je crois bien que nous sommes suivis, camarade Izno... - Pas de noms, camarade Goud, pas de noms !"*
Description :	il s'agit de voleurs de Zeif à qui certains proches du sultan ont laissé un choix simple, rejoindre le service du sultan ou croupir en geôle à jamais. Quelques années d'espionnage les ont endurcis et ils se contentent de faire leur travail avec efficacité, sans prendre de risques superflus (cela, ils le laissent à leur chef Saleh). Ils ont très peu d'esprit d'initiative et ne fonctionnent bien qu'en équipe. En fait, ils se connaissent si bien qu'ils ont tendance à finir les phrases les uns des autres (souvent avec les mots "comme le dit si bien le manuel").

17 pv
CA 11 (Dex)
Réf +4
Vig +1
Vol +3
For 10
Dex 13
Con 10
Int 13
Sag 11
Cha 11
Al LN
FP 3

Moine de Xan Yaë typique, Moine niveau 2

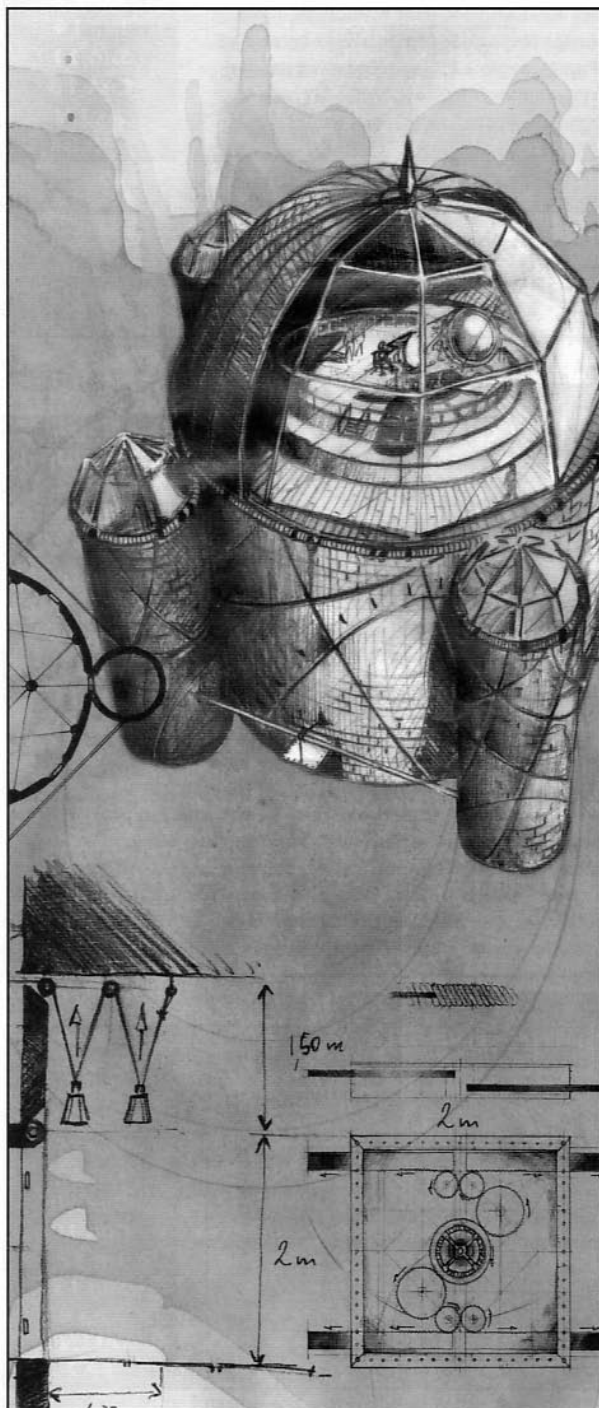
Humain baklunien	âgé de 20 ans
Att mains nues	(+2, 1d6+1)
Compétences :	Acrobaties +4, Concentration +4, Connaissances (mystères) +3, Discrétion +2,Équilibre +4, Escalade +5, Langues (bas baklunite, ancien baklunite), Natation +3, Perception auditive +5, Saut +5
Dons :	Parade de projectiles, Science du combat à mains nues, Vigueur surhumaine, Volonté de fer
Spécial :	Pouvoirs de moine.

12 pv
CA 11 (Sag)
JS Réf +3
Vig +5
Vol +6
For 12
Dex 10
Con 10
Int 12
Sag 13
Cha 8
Al LN
FP 2

Auteur : Cyril Pasteau - Illustrations : Christophe Swal

Au petit progrès

Vous cherchez un lieu clés en main pour moduler l'ambiance de votre campagne urbaine ? Vous ne pouvez pas mieux tomber puisqu'en guise d'inauguration, cette rubrique vous propose l'échoppe d'un inventeur qui pourrait bien laisser son nom dans l'histoire...



Historique

C'est au lendemain d'un incendie ravageur que les fondations du *Petit Progrès* furent posées. Financé par un riche négociant étranger, ce chantier dura un peu moins de deux ans et mobilisa les plus brillants artisans de la région. Réalisé à partir des plans de Joan, ce commerce est un véritable chef-d'œuvre architectural. Ouvert depuis quelques mois, il commence tout juste à attirer les curieux parmi lesquels plusieurs notables de la ville.

Le propriétaire

Toutes sortes de rumeurs circulent sur Joan, l'inventeur prolixe qui a ouvert ce commerce. Certains prétendent qu'il a traversé l'océan pour venir s'installer dans la cité, d'autres qu'il aurait échappé au bûcher dans une contrée voisine. Mais ce grand homme d'âge mûr n'en a cure. Il accueille toujours ses clients avec une égale courtoisie. À en juger par les ventes réalisées, Joan n'est pas aussi brillant commerçant qu'inventeur. Mais c'est aussi un des rares à laisser ses clients emporter des articles chez eux pour les essayer avant de les payer.

Joan, Expert (inventeur) niveau 20 : TA M (humain) ; PV 100 ; VD 10 ; CA 16 (Dex, *anneau de protection +3*) ; Init +3 (Dex) ; Att *dague d'enchaînement +4* (+22/+17/+12, 1d4+6) ; JS Vig +8, Réf +9, Vol +15 ; For 14, Dex 16, Con 14, Int 23, Sag 16, Cha 14 ; Al CB ; FP 20 ; Compétences : Alchimie +26, Artisanat (charpenterie) +20, Artisanat (cordonnerie) +21, Artisanat (joaillerie) +21, Artisanat (maçonnerie) +21, Artisanat (maroquinerie) +21, Artisanat (métallurgie) +26, Artisanat (serrurerie) +26, Artisanat (verrerie) +26, Connaissances (architecture et ingénierie) +31, Connaissances (astronomie) +23, Connaissances (mathématiques) +26, Crochetage +18, Décryptage +18, Désamorçage/sabotage +26, Langues (commun, elfique, gnome, halfelin, nain), Maîtrise des cordes +18, Profession (commerçant) +17, Profession (scribe) +17 ; Dons : Talent (Alchimie), Talent (Artisanat), Talent (Connaissances), Talent (Crochetage), Talent (Désamorçage/sabotage), Talent (Maîtrise des cordes), Talent (Profession)

Le personnel

Le *Petit Progrès* et ses "dépendances" sont suffisamment vastes pour nécessiter l'emploi de quelques domestiques. En plus de la cuisinière (Camilla), de la femme de ménage (Louise) et du jardinier (Gilles), Joan a recruté deux vendeurs (Lilian et Justine). Ils rentrent tous chez eux à la

nuit tombée. Malgré les questions qu'ils se posent à propos de l'inventeur et du négociant qui a financé le bâtiment, ils restent tous fidèles à Joan.

Le bâtiment principal

Les entrées : la clientèle accède au *Petit Progrès* par l'une des quatre portes ouvertes de 9H00 à 18H00, cinq jours par semaine. Le système de contrepoids qui les équipe permet au trois apprentis de Joan (Frédéric, Jérôme et Martin) de les ouvrir sans difficulté. En revanche, une fois fermées, elles sont quasiment inviolables. En effet, elles ne comportent aucune serrure, leur système de verrouillage s'appuyant sur un volant actionnant des traverses en métal qui s'enfoncent de part et d'autre du mur.
Rez-de-chaussée : cette énorme pièce est un véritable capharnaüm dans lequel sont exposées toutes sortes d'inventions. Qu'elles soient présentées dans des vitrines, suspendues au plafond ou rangées dans des meubles, elles témoignent toutes du génie créateur de Joan. Un comptoir a été installé devant le grand escalier qui mène à l'étage supérieur et en haut duquel on peut admirer une superbe horloge.

En cherchant bien

Au terme d'une longue enquête ponctuée de jets de Renseignements, les PJ peuvent réunir les éléments suivants :
- Joan a dirigé des commerces similaires dans plusieurs capitales du continent depuis un bonne trentaine d'années, mais à chaque fois il a plié bagage précipitamment. Dans la précédente ville, il a échappé à la mort de justesse mais sa fille n'a pas eu la même chance. Personne n'avait plus entendu parler de lui depuis ce funeste événement.
- Malgré les déboires qu'il a subis dans son entreprise, Joan a toujours trouvé un généreux bienfaiteur pour financer la création de ses nouveaux commerces. À en juger par l'écriture, il pourrait bien s'agir d'un seul et même homme.
- Joan a jadis conçu des armes de destruction massive (lance-flammes, gaz de combat, etc.). Sa reconversion coïnciderait avec la mort de sa fille.
- Joan aurait régulièrement changé d'identité. En remontant sa trace, on découvre qu'il est âgé de plusieurs centaines d'années.

Ce que vous pouvez en faire

Selon le degré d'implication des dieux et de la technologie dans votre campagne, Joan peut n'être qu'un inventeur excentrique à la Léonard de Vinci, un automate à l'apparence parfaitement humaine, ou carrément l'avatar du dieu des Sciences et du Progrès. Dans le premier cas, il n'aura que peu d'influence sur son environnement. Dans le dernier, il provoquera une guerre de dimension cosmique qui pourrait bien se solder par une révolution industrielle à l'échelle mondiale.

Premier étage : cette mezzanine domine le rez-de-chaussée. C'est un lieu agréable où on peut feuilleter les ouvrages de la collection de Joan ou contempler les plans de plusieurs de ses inventions. Un escalier en colimaçon mène au deuxième étage.
Deuxième étage : un énorme appareil baptisé "télescope" trône au centre de cette grande salle dépouillée. Il permet, dit-on, d'observer les étoiles. Pour ce faire, on actionne une manivelle qui permet d'entrouvrir le toit en forme de dôme.

Les dépendances

Les entrées : quatre portes situées au rez-de-chaussée du bâtiment principal et deux au premier étage permettent d'accéder à ces tours de deux étages chacune.
Tour n°2 : c'est le domaine des domestiques. Les denrées entreposées dans la cave permettent à Camilla de préparer les repas dans une cuisine complètement aménagée qui occupe tout le rez-de-chaussée. Le premier étage abrite une salle à manger décorée avec goût. Le deuxième étage recèle quant à lui une serre entretenue quotidiennement par Gilles.
Tour n°3 : cette tour a été aménagée pour les besoins des trois orphelins recueillis par Joan. Les appartements de Frédéric, Jérôme et Martin sont répartis entre le premier et le deuxième étage. Le rez-de-chaussée sert pour le moment de salon. Si jamais Joan accepte des apprentis supplémentaires, il sera converti en dortoir.
Tour n°4 : c'est l'aile dans laquelle Joan, Frédéric, Jérôme et Martin élaborent leurs nouvelles inventions. La salle d'études située au deuxième étage compte plusieurs tables à dessin et tableaux, ainsi qu'une impressionnante collection de croquis et de plans. L'atelier de métallurgie est installé à la cave.
Tour n°5 : c'est le domaine de Joan. Il y reçoit ses invités, généralement dans le salon cossu aménagé au rez-de-chaussée. Ses appartements tout aussi richement décorés sont installés au premier étage. Lorsqu'il piétine dans ses recherches, il se retire dans la chapelle dédiée au dieu des Sciences et du Progrès située au deuxième étage. Un laboratoire d'alchimiste lui permet enfin de réaliser toutes sortes d'expériences dans la cave.

Quelques exemples d'inventions

- Baromètre à mercure
- Bicyclette
- Boîte à musique
- Boulier
- Boussole
- Brosse à dents et dentifrice
- Cloche à plongeurs
- Crayon de graphite et gomme
- Dirigeable
- Horloge
- Imprimerie
- Lunettes (verres concaves - myopie - et convexes - presbytie)
- Machine à coudre
- Microscope
- Moissonneuse-batteuse à traction animale
- Montre
- Moteur à vapeur
- Moulin à café
- Orgue
- Poudre
- Treuil

Auteur : Michaël Croitoriu
Illustration : Bertrand Bès

Tombé pour la science

Cette aventure pour personnages de niveau 3 à 5 se déroule dans une cité portuaire que vous pourrez facilement replacer dans l'univers de votre choix (*Greyhawk*, *Kingdoms of Kalamar*, *Royaumes Oubliés*, etc.). La présence d'un magicien/ensorceleur et d'un roublard facilitera grandement les choses. Pour de plus amples informations sur Joan et son commerce, reportez-vous à l'aide de jeu précédente, intitulée "Au petit progrès".



Synopsis

Une série de meurtres terrorise la population. Désignés par les autorités de la ville pour mener l'enquête, les PJ se lancent sur la piste d'un assassin aux multiples visages dont la mission consiste à faire triompher l'obscurantisme.

Introduction

L'évolution d'un univers est le plus souvent dictée par une poignée de dieux dont la puissance est proportionnelle au nombre de fidèles. De peur qu'ils ne se retournent contre eux, ces déités ont toujours rechigné à partager leurs connaissances. L'avènement du dieu des Sciences et du Progrès est sur le point de tout bouleverser... Changement de décor. Une assemblée réunie dans une vieille cave. L'ouverture d'une boutique est au centre de toutes les discussions. Un inventeur menace le fond de commerce des guildes. Il faut trouver une solution rapidement avant que la situation ne dégénère et compromette ainsi les plans d'une conspiration jusqu'ici très discrète (au meneur de jeu d'établir de quoi il retourne exactement).

Discussions de comptoir

Voici quelques-uns des sujets qui occupent les clients du *Bon fumet* :

- La comtesse d'Aurenga exposera prochainement sa collection de pierres précieuses à l'hôtel de ville. *"Elle est malade cette brave dame, le dernier rupin qui a exposé des trucs s'est tout fait piquer au nez et à la barbe de la milice"*
- Les égoutiers sont en grève. *"Mon cousin dit qu'ils refusent de redescendre tant que la milice ne se sera pas occupée de l'énorme bestiole qui rôde là-bas. Même qu'elle se nourrit exclusivement de chair humaine !"*
- Un cirque s'est installé en périphérie de la ville. *"Leurs fauves sont terrifiants et leurs acrobates font vraiment des trucs incroyables. Faut vraiment le voir pour le croire !"*
- Le capitaine de la milice a été mis aux arrêts. *"Cette crevure palpait de tous les côtés pour regarder ailleurs. Si vous voulez mon avis, il mérite cent fois la corde !"*
- Les autorités de la ville négocient actuellement avec plusieurs compagnies de mercenaires. *"Manquerait plus qu'ils remplacent la milice par ces fripouilles !"*
- Il y a actuellement une recrudescence des cambriolages. *"Au lieu de nous faire l'éloge du cirque, tu ferais mieux de t'en méfier. Tous des voleurs de poule ces manouches !"*
- Un magicien rénove actuellement une mine à ciel ouvert dans la région. *"Avec les centaines de morts-vivants qui sont à ses ordres, ne me faites pas croire qu'il prépare un congrès de magie !"*
- Les étudiants de la guilde des magiciens essayent parfois leurs pouvoirs nouvellement acquis sur les passants. *"Ils feraient bien d'éviter de me jouer un tour sinon ils verront de quel bois je me chauffe !"*

Lever de rideau (J)

L'action se situe dans cette cité cosmopolite située en bord de fleuve où les PJ ont récemment débarqué. Bien décidés à profiter des commodités offertes par le *Bon fumet*, cette auberge bon marché où ils sont descendus, ils sont loin d'imaginer qu'elle puisse abriter l'assassin responsable des meurtres dont tout le monde parle en ce moment, lui le premier.

S'ils se joignent à la discussion, ils pourront apprendre de la bouche d'Abélard, un boiteux d'une cinquantaine d'années, que trois personnes sont mortes ces six derniers jours. Le plus étrange, c'est qu'ils ont tous été mutilés de la même façon. Le meurtrier semble porter un intérêt tout particulier aux mains de ses victimes. Le pire, c'est que les autorités ne font rien. *"Cela n'a rien d'étonnant,* se permet de rajouter Gros Louis, *car toutes les victimes étaient des crapules notoires. Si vous voulez mon avis, on lui doit tous une fière chandelle à votre gars"* Les victimes sont en effet issues des bas-fonds, comme pourra le confirmer l'aubergiste. Il s'agit d'un chef de gang, d'une mère-maquerelle et d'un prêteur sur gages.

Si les PJ préfèrent rester dans leur coin, Abélard les invite à le rejoindre au comptoir pour leur payer une tournée. Au bout d'une dizaine de minutes à discuter des assassinats, Gros Louis lance un autre sujet (cf. encadré *Discussions de comptoir*).

Profitez de cette scène pour présenter les habitués du *Bon fumet* : Ben le borgne, Gros Louis et Gustavo dit "Le poète" et plus particulièrement Abélard. L'idéal serait que les PJ sympathisent avec le vieillard qui, rappelons-le, est quelqu'un de très serviable. Bien qu'il ne soit pas de la région, il connaît assez bien la cité. Si on l'interroge sur les raisons de son séjour en ville, il explique que sa petite-nièce se marie dans une semaine.

Au nom de la loi (J+1)

Le lendemain de leur discussion avec Abélard, Ben le borgne, Gros Louis et le poète, les PJ reçoivent une invitation à déjeuner à l'hôtel de ville. Le repas réunit les représentants des guildes qui préfèrent confier l'enquête sur les assassinats à des étrangers. Bien qu'ils soient libres de refuser une telle offre, la réputation de nos héros pourrait en souffrir. Pour faire passer la pilule, l'assemblée rajoute une prime négociable de 500 à 1 000 po par personne.

Une fois les choses entendues, on leur remet à chacun un uniforme et un insigne de lieutenant de la milice. Le capitaine Gracis leur résume alors les faits en ces mots : *"La première victime a été retrouvée il y a une semaine jour pour jour dans une ruelle des bas-fonds. Le dénommé Lakan dirigeait un gang de protection de commerces. Trois jours plus tard, on a découvert le corps d'une mère-maquerelle en compagnie d'un joaillier. Le dernier meurtre remonte à pas plus tard qu'hier. L'heureux élu est un prêteur sur gages. Dans les trois cas, personne n'a rien vu ni entendu. Les quatre victimes ont été tuées de façon identique : on leur a planté cinq couteaux dans le torse et coupé les deux mains. Aucun objet de valeur n'a été dérobé. C'est tout ce que nous savons pour le moment."*

Note : René Gracis a été rappelé de sa retraite pour remplacer le capitaine Marol, soupçonné d'avoir fermé les yeux sur de trop nombreux crimes et délits. Incarcéré dans le donjon avec quelques-uns de ses associés, il sera jugé sous huitaine.

Chronologie des meurtres

J-6 : Lakan
J-3 : Ludmilla et Victorio Trobar
J : Durek
J+3 : Jaufré de Miraval
J+6 : Castelosa Ventadorn
J+9 : Joan

Les victimes

Les informations que les PJ peuvent réunir sur les différentes victimes sont compilées ci-dessous. Leur source est indiquée entre parenthèses. Dans certains cas, il faudra plus qu'une simple discussion pour obtenir ces tuyaux (pots-de-vin, menaces, interrogatoire musclé, etc.).

Lakan : c'était un criminel notoire qui dirigeait une bande d'une trentaine de brutes dont le boulot consistait à rançonner les magasins pour les protéger contre d'hypothétiques menaces (quidam des bas-fonds). Personne ne le regrettera et surtout pas les prostituées des bas-fonds qu'il avait pour habitude de cogner (prostituées). Lakan s'était fait de nombreux ennemis dans la cité, mais personne n'osait s'en prendre à lui directement (acolytes). On disait qu'il avait le bras long (commerçants). Une chose est sûre, en cinq ans la milice n'a jamais dérangé ses affaires. Quelques jours avant sa mort, il s'était fourni une arbalète à répétition, importée à grand prix d'Orient (acolytes).

Ludmilla : cette femme d'âge mûr réputée pour ses talents de maître-chanteuse dirigeait *Les yeux d'airain*, un maison de passe située à la limite des bas-fonds (commerçants). Elle a toujours traité ses "filles" avec le plus grand respect, à tel point qu'elles ont engagé une équipe pour retrouver son assassin (employés du bordel). Elle se faisait un sang d'encre pour Victorio qui lui avait dernièrement fait des révélations troublantes. On n'a malheureusement pas retrouvé son journal intime (Tautmilla, sa fille).

Victorio Trobar : numéro 3 de la guilde des joailliers, Victorio était un homme fortuné qui jouissait d'une belle réputation (collègues). Depuis la mort de sa femme, il sortait peu et recevait encore moins souvent (personnel de maison). Monsieur Victorio était un des rares habitués des *Yeux d'airain* dont Ludmilla s'occupait personnellement. Il lui rendait visite une fois par semaine (employés du bordel). Le meurtre du joaillier a été étouffé par les autorités. Les principaux témoins ont été payés par sa guilde tutélaire pour tenir leur langue (capitaine Gracis).

Durek : c'était certainement le prêteur sur gages le plus détesté de la cité. Pratiquant des tarifs outrageusement élevés, il ne reculait devant aucun sacrifice pour se faire payer. Il s'est même offert à plusieurs reprises les services du gang de Lakan pour bastonner des clients récalcitrants (quidam des bas-fonds). Monsieur Durek fréquentait *Les yeux d'airain* occasionnellement. Il changeait systématiquement de fille, mais n'en a jamais brutalisé aucune (employés du bordel).

Jaufré de Miraval : héritier d'une famille de nobles très respectée dans la région, il administrait une vaste étendue de terres fertiles (quidam). Jaufré était un musicien accompli et un collectionneur de bijoux et d'œuvres d'art (bourgeois et nobles). Marié sur le papier, sa préférence allait aux petits garçons qu'il faisait discrètement venir des bas-fonds. Il leur offrait à chacun une boîte à musique achetée au *Petit Progrès*. De nombreux objets de valeur ont disparu la nuit de son meurtre, principalement des bijoux et de l'argenterie (personnel de maison). Ludmilla faisait chanter Jaufré qui dirigeait un réseau de prostitution infantile (Tautmilla, la fille de Ludmilla).

Castelosa Ventadorn : cette femme d'une quarantaine d'années était un tailleur prospère spécialisée dans le prêt-à-porter féminin (bourgeois et nobles). Mariée et mère de trois enfants, elle menait une vie sans histoire. La famille recevait régulièrement. Elle était invitée à la plupart des dîners mondains. Le propriétaire du *Petit Progrès* était un habitué de la maison. Il partageait la table des Ventadorn tous les dimanches soir (personnel de maison). Joan est un ami d'enfance de Castelosa qu'elle avait longtemps perdu de vue. L'inventeur lui avait récemment offert une machine censée améliorer son rendement, mais Castelosa n'avait pas eu le temps de l'essayer (le mari).

Joan : arrivé récemment en ville, ses inventions attiraient de plus en plus de monde *Au Petit Progrès*, la boutique qu'il avait ouverte quelques mois plus tôt (bourgeois et nobles). C'était un homme dévoué corps et âme à son métier, et qui traitait son entourage avec une égale courtoisie. Il dînait tous les dimanches soir chez son amie d'enfance Castelosa Ventadorn. Inventeur et professeur de génie, il partageait son temps entre son magasin et ses trois apprentis (personnel de maison). Compte tenu du prix parfois élevé de ses inventions, Joan encourageait souvent ses clients à emporter les articles chez eux pour les essayer avant de les régler. Il avait dernièrement offert une machine à coudre à Castelosa Ventadorn. Jaufré de Miraval lui achetait régulièrement des boîtes à musique (vendeurs de la boutique).

Les pistes

- *Étudier les corps :* bien que Lakan ait déjà été enterré, les PJ peuvent accéder aux corps des victimes suivantes. À chaque fois les couteaux qui ont permis de les tuer sont disposés de la même façon (en forme de pentacle). L'absence de poinçon rend malheureusement toute identification incertaine. Il y a tout de même de grandes chances pour qu'ils aient été fabriqués par le même forgeron. Les sept cadavres n'ont plus de mains. Elles ont semble-t-il été sectionnées par une hachette. L'absence de traces de sang indique que le meurtrier les a transportées dans un sac étanche.

- *Fouiller les lieux :* la maison de Jaufré de Miraval est la seule à avoir été cambriolée (estimation du butin : 10 000 po). C'est aussi la seule à comporter des traces évidentes d'effraction (un trou dans le toit). Toutefois, une étude minutieuse des lieux (jet de Fouille DD 20) permet de découvrir de petites traces circulaires similaires sur une fenêtre de chacun des domiciles. Un jet d'Intelligence DD 15 permettra à un roublard d'affirmer que l'assassin a utilisé un diamant de vitrier. Un magicien expliquera quant à lui qu'il a recouru au sort *réparation* pour effacer toute trace de passage.

- *Le journal intime :* caché dans le plafond de la chambre de Ludmilla (jet de Fouille DD 20), il relate la vie mouvementée de la mère-maquerelle depuis ses débuts dans la profession. Les dernières pages consignent les révélations de

Victorio. Selon lui, la série d'assassinats qui va bientôt secouer la ville est commanditée par des conspirateurs infiltrés dans les plus hautes sphères du pouvoir (au meneur de jeu d'établir de quoi il retourne exactement). Le but poursuivi par ces derniers est l'élimination pure et simple du propriétaire du *Petit Progrès*. Ses inventions dérangent mais il ignore pourquoi.

- *Les cambriolages :* on observe actuellement une recrudescence des cambriolages dans la cité. Après analyse, il s'avère qu'ils suivent quasiment tous le même schéma. Les voleurs s'introduisent de nuit par une ouverture faite dans le toit. Une fois à l'intérieur, ils raflent tous les bijoux, pièces de monnaie et argenterie qui leur passent sous la main. Si les PJ soupçonnent les gens du cirque et décident de les surveiller, ils remarquent cinq silhouettes s'éclipser de nuit. Ils évoluent de toit en toit pour rejoindre finalement la demeure d'un riche bourgeois. S'ils tentent de les appréhender, faites-leur en baver. S'ils préfèrent leur rendre visite pendant la journée, ils sont plus enclin à parler. En échange du silence des PJ sur leurs activités nocturnes, ils leur apprennent ce qu'ils savent. Calen a entraperçu l'assassin pendant qu'ils cambriolaient la maison de Jaufré de Miraval. Il l'a suivi jusqu'à *La couronne d'argent*, une auberge du quartier bourgeois. Il peut leur indiquer la fenêtre de sa chambre (celle de Dame Azalaïs).
- *Abélard :* surveiller le vieillard n'est pas bien difficile puisqu'il partage son temps entre les repas, la sieste, les débats et les ballades en ville. En y regardant de plus près, les PJ pourront remarquer qu'il s'éclipse de l'auberge pendant la sieste et à la nuit tombée. De jour comme de nuit, il passe par les égouts pour rejoindre *La couronne d'argent*, où il joue le rôle d'une vieille femme pleine de pustules, fortement parfumée, et détestée par le petit personnel dont elle abuse constamment. C'est dire s'ils sont rassurés quand "la plaie" garde le lit. Car le moins que l'on puisse dire c'est que Dame Azalaïs n'a pas la santé. En réalité, l'assassin a loué cette chambre pour y stocker son matériel. Il vient s'y équiper toutes les nuits où il doit tuer.
- *Le mariage :* une noce sera bien célébrée dans sept jours (J+7) à l'église indiquée par Abélard, mais aucun des deux mariés n'a de lien de parenté avec le boiteux. Qu'à cela ne tienne, il s'incruste à la cérémonie avec le costume qu'il a fait préparer spécialement pour l'occasion par un des plus célèbres tailleurs de la cité.

Intermèdes

- *Le casse du siècle :* la comtesse d'Aurenga cherche à convaincre les PJ d'assurer le service d'ordre de l'exposition qu'elle donnera à l'hôtel de ville. Évidemment, tous les cambrioleurs du coin sont sur le coup, y compris les acrobates du cirque.
- *Les compagnies de mercenaires :* les négociations qui ont actuellement lieu entre les compagnies et les autorités de la ville prennent beaucoup de temps, ce qui en laisse pas mal aux mercenaires pour se détendre. D'un naturel violent, ces gars répondent du tac au tac si tant est qu'on les bouscule ou qu'on réclame la même table ou prostituée qu'eux...
- *Les égouts :* si vos joueurs décident de s'aventurer sous terre pour tirer cette histoire de bestiole mangeuse d'homme au clair, ils vont en avoir pour leur argent. Les égouts sont en effet occupés par un groupe d'une dizaine de contrebandiers dirigé par un dénommé Lomis qui voit d'un très mauvais œil toute incursion des autorités sur son territoire. Trouver leur repaire n'est pas difficile en soi, mais il y a de grandes chances que, chemin faisant, ils rencontrent les deux crocodiles géants qui terrorisent les égoutiers.
- *Libérez notre camarade :* un riche marchand invite les PJ à prendre le thé. Pendant la discussion, il aborde la libération du capitaine Marol à mi-mots. Il y aurait énormément d'argent à se faire sur ce coup-là. S'ils décident de se lancer, ils sont pris en flagrant délit par le capitaine Gracis qui avait tout monté depuis le début.

Pour brouiller les pistes

Un halfelin qui préparait sa vengeance de longue date profite de la renommée du "coupeur de mains" pour lui faire porter le chapeau. La mise en scène des deux meurtres, qu'il commet respectivement en J+1 et J+5 semble concorder, mais en y regardant de plus près, des irrégularités apparaissent. Non seulement les couteaux n'étaient pas plantés de la bonne façon, mais en plus ils étaient d'une tout autre conception que ceux utilisés par Marcabru. L'assassin n'est pas non plus très discret. L'alerte donnée par un témoin auriculaire a bien failli lui être fatale. Tout ceci pour dire que sa capture ne devrait finalement pas poser tant de problèmes que ça.

Conclusions

Ce scénario a été construit de façon ouverte, ce qui complique d'autant sa fin. En partant du principe que les joueurs ne se perdent pas en route, il y a de grandes chances pour qu'ils permettent à Joan d'échapper aux griffes de l'assassin, auquel cas il quittera la cité sur-le-champ pour tout recommencer ailleurs. S'ils mettent trop de temps pour démasquer Marcabru, arrangez-vous pour qu'ils puissent s'entretenir avec lui sur son chemin de retour. Après tout, sa mission est finie... Par contre, si vos joueurs se plantent sous tout le long de la ligne, sous prétexte qu'ils détestent les enquêtes, improvisez-leur une chasse aux monstres dans les égouts, et n'ayez aucune pitié, aucune !

Les protagonistes

Abélard/Dame Azalaïs/Marcabru, barde/assassin niveau 5/4 : TA M (humain) ; pv 40 ; VD 10 ; CA 18 (Dex, *armure de cuir +2*) ; Init +8 (Dex, Science de l'initiative) ; Att *épée longue +2* (+6/+1, 1d8+2), *épée courte +1* (+5/+0, 1d6+1), *arc court composite +2* (+10/+10/+5, 1d6) ; JS Vig +2, Réf +11, Vol +5 ; For 10, Dex 18, Con 12, Int 14, Sag 10, Cha 14 ; Al NM ; FP 9 ; Compétences : Acrobaties +5, Bluff +5, Contrefaçon +4, Déguisement +8, Déplacement silencieux +10, Détection +6, Discrétion +10, Équilibre +4, Escalade +4, Évasion +6, Perception auditive +6, Renseignements +6, Représentation (chant) +5, Représentation (comédie) +5 ; Dons : Ambidextrie, Combat à deux armes, Science de l'initiative, Tir à bout portant, Tir rapide ; Capacités spéciales : +2 aux JS contre le poison, attaque mortelle, attaque sournoise (+2d6), esquive instinctive (bonus de Dex à la CA),

musique de barde, savoir bardique, utilisation du poison ; Sorts de bardes connus : *détection de la magie, détection des passages secrets, feuille morte, hébétement, invisibilité, localisation d'objet, manipulation à distance, ouverture/fermeture, réparation, soins légers, sommeil, son imaginaire* ; Sorts d'assassin mémorisés : *alignement indétectable* (lancé tous les matins), *changement d'apparence, modification d'apparence, pattes d'araignée* ; Objets spéciaux : *anneau de silence*, diamant de vitrier, potions (*endurance, force de taureau, grâce féline, rapidité, soins importants, soins légers, soins modérés*), ventouse.

Calen, singe-garou roublard niveau 4 : TA M (humain) ; pv 20 ; VD 10 ; CA 17 (+2 naturelle, Dex, armure de cuir) ; Init +7 (Dex, Science de l'initiative) ; Att matraque de maître (+7, 1d6), dard de maître (+7, 1d4) ; JS Vig +5, Réf +9, Vol +1 ; For 12, Dex 16, Con 14, Int 12, Sag 10, Cha 12 ; Al CB ; FP 5 ; Compétences : Acrobaties +8, Bluff +5, Crochetage +7, Déguisement +3, Déplacement silencieux +8, Désamorçage/sabotage +5, Détection +8, Discrétion +8, Équilibre +15, Escalade +7, Évasion +7, Fouille +7, Langage secret +2, Perception auditive +8, Représentation (jonglerie) +5, Saut +5 ; Dons : Botte secrète (matraque), Science de l'initiative, Vigilance ; Capacités spéciales : attaque sournoise (+2d6), empathie avec les singes, esquive instinctive (bonus de Dex à la CA), esquive totale, lycanthropie, odorat, réduction des dégâts (15/argent) ; Objets spéciaux : potions (*rapidité, vol*).

Camarades de Calen, roublards niveau 3 : TA M (humain) ; pv 16 ; VD 10 ; CA 15 (Dex, armure de cuir) ; Init +7 (Dex, Science de l'initiative) ; Att matraque de maître (+6, 1d6), dard de maître (+6, 1d4) ; JS Vig +3, Réf +6, Vol +1 ; For 12, Dex 16, Con 14, Int 12, Sag 10, Cha 12 ; Al CB ; FP 5 ; Compétences : Acrobaties +8, Bluff +4, Crochetage +5, Déguisement +2, Déplacement silencieux +8, Désamorçage/sabotage +5, Détection +6, Discrétion +8, Équilibre +5, Escalade +5, Évasion +5, Fouille +5, Langage secret +2, Perception auditive +6, Représentation (jonglerie) +5, Saut +5 ; Dons : Botte secrète (matraque), Science de l'initiative, Vigilance ; Capacités spéciales : attaque sournoise (+2d6), esquive instinctive (bonus de Dex à la CA), esquive totale ; Objets spéciaux : potions (*pattes d'araignée, soins légers*).

Crocodiles géants : pv 59 ; VD 10 (nage) ; CA 16 ; Init +1 ; Att morsure (+11, 2d8+12), queue (+11, 1d12+12) ; JS Vig +9, Réf +6, Vol +3 ; Al N ; FP 4 ; Compétences : Détection +5, Perception auditive +5.

Lomis, rat-garou roublard niveau 6 : TA M (humain) ; pv 29 ; VD 10 ; CA 19 (+2 naturelle, Dex, armure de cuir cloutée et targe de qualité supérieure) ; Init +7 (Dex, Science de l'initiative) ; Att rapière de maître (+6, 1d6+1), arc court composite de force et flèches de maître (+9, 1d6+1) ; JS Vig +7, Réf +10, Vol +6 ; For 12, Dex 16, Con 13, Int 14, Sag 10, Cha 8 ; Al LM ; FP 7 ; Compétences : Acrobaties +12, Crochetage +14, Déplacement silencieux +12, Désamorçage/sabotage +13, Détection +13, Discrétion +12, Estimation +11, Fouille +13, Perception auditive +13, Utilisation d'objets magiques +8 ; Dons : Maniement du bouclier, Science de l'initiative, Tir à bout portant, Vigilance ; Capacités spéciales : attaque sournoise (+3d6), empathie avec les rats, esquive instinctive (bonus de Dex à la CA, ne peut être pris en tenaille), esquive totale, lycanthropie, odorat, réduction des dégâts (15/argent) ; Objets spéciaux : *cape de résistance +1*, potions (*pattes d'araignée, soins légers*).



Hommes de main de Lomis ou mercenaires, guerriers niveau 1 : TA M (humain) ; pv 8 ; VD 10 ; CA 16 (Dex, armure d'écailles, rondache en bois) ; Init +1 (Dex) ; Att épée longue (+3, 1d8+1), arc court (+2, 1d6) ; JS Vig +1, Réf +1, Vol +0 ; For 14, Dex 12, Con 12, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Al LM ; FP 1 ; Compétences : Escalade +0, Natation +4, Saut +0 ; Dons : Attaque en puissance, Enchaînement.

Auteur : Michaël Croitoriu
... qui tient à remercier Benoît, Sonia et Justine
Illustrations : Nicolas Bigot

L'Inventorium (ou l'école des inventeurs)

Voici un lieu générique utilisable aussi bien dans les *Forgotten Realms* que dans *Greyhawk*. Le principe est un lieu d'apprentissage pour des inventeurs, plus ou moins doués et de toutes races. Il n'y a aucune discrimination, il y a juste beaucoup de travail. Vous avez donc à disposition un lieu prêt à jouer, avec personnages et intrigues à la clé.



Petite précision

L'inventeur est une classe basée sur la classe de prestige Artificier gnome présentée dans le supplément *Magic of Faerûn* (cf. pages 23 à 26) en ce qui concerne les compétences, les dons, l'avancement des niveaux et la liste des pouvoirs de machine connus. Il n'y a aucun prérequis pour devenir inventeur (abrégé Inv).

La fondation

L'école a été fondée il y a un peu plus de quarante ans. Les débuts furent difficiles car il fallut affronter l'influence des écoles de magie qui voyaient d'un mauvais œil cette nouvelle institution. La magie a toujours eu une place prépondérante dans la culture et la technologie est vue comme une activité de loisirs... de gnome. L'école fut fondée par cinq personnages hors du commun dont deux étaient des gnomes justement. À l'origine de l'école, il y a une volonté de contrer l'influence trop importante des magiciens et de leurs consorts. Pour ce faire, les inventeurs de cette institution redoublent d'ingéniosité afin de promouvoir la technologie auprès de certains "élus", ceux qui sont en mesure de comprendre et de manipuler la technologie. Il y a de nombreuses branches dans l'école qui travaillent sur divers domaines. Toutes ces branches sont d'importance équivalente car c'est l'avancée de la science qui prime, pas telle ou telle innovation.

Kerain Doigtdacier

Gnome roublard/inventeur niveau 8/7 : 60 pv ; Init +1 ; CA 12 (Dex, bonus racial) ; Att épée courte (+12/+7/+2, 1d6), arc court (+13/+8/+3, 1d6) ; JS Vig +4, Réf +12, Vol +6 ; For 10, Dex 12, Con 11, Int 17, Sag 14, Cha 11 ; AL CN ; FP 15 ; Compétences : Acrobatie +6, Alchimie +17, Artisanat (charpenterie) +11, Artisanat (fabrication d'armes) +13, Artisanat (fabrication d'armures) +13, Artisanat (fabrication de pièges) +13, Artisanat (maçonnerie) +11, Artisanat (serrurerie) +13, Concentration +10, Connaissances (architecture et ingénierie) +15, Crochetage +5, Déplacement silencieux +7, Désamorçage/sabotage +13, Décryptage +7, Détection +8, Diplomatie +6, Discrétion +11, Escalade +4, Estimation +8, Fouille +9, Langues (commun, draconien, elfique, gnome, nain), Maîtrise des cordes +5, Perception auditive +8, Profession (apothicaire) +10, Profession (ingénieur) +14 ; Dons : Talent (Alchimie), Talent (Artisanat), Talent (Connaissances), Talent (Profession), Tir à bout portant, Tir de loin

Le Doyen

Actuellement, il s'agit de Kerain Doigtdacier, un vieux gnome au passé plutôt tumultueux. Comme la majorité de ses congénères, Kerain avait des affinités pour le bricolage, la mécanique et l'alchimie. Malheureusement, dans ses jeunes années, il préférait utiliser ses talents pour duper les gens avec diverses petites arnaques plutôt que de rendre service. Pour cette raison, il passa quelques années au fond d'une geôle et il eut le temps de réfléchir sur sa vie. C'est cela qui l'a poussé à fonder cette école avec certaines de ses relations. Parmi les fondateurs, il est le dernier à avoir obtenu le poste de doyen et il le doit à une invention tout simplement géniale : un sac à dos muni de deux petits ballons gonflés à l'aide d'une petite bouteille de gaz. Un voyageur peut ainsi cheminer avec un lourd paquetage sans se fatiguer.

Les lieux

L'école est un bâtiment gigantesque. Il est situé dans une grande ville (comme Eauprofonde par exemple) mais légèrement à l'écart, dans un quartier où des explosions ou des essais intempestifs ne gênent pas la population. Les inventeurs qui officient en tant que professeurs sont au nombre de douze, auxquels il convient d'ajouter le doyen. Ce dernier n'est pas nécessairement le plus âgé des inventeurs mais le plus ingénieux. Son travail est reconnu par ses pairs qui l'élisent pour cinq ans.

Chaque année, il y a entre soixante et quatre-vingts élèves, issus de tous horizons. L'accès à l'école n'est pas payant donc même les plus pauvres peuvent bénéficier des cours. Les frais de l'école sont couverts par la vente des travaux des élèves et des professeurs sur les divers marchés alentour.

L'aspect extérieur du bâtiment est imposant. Il est bâti en pierre blanche et les ornementations sur les murs et ses tours gigantesques en font un bijou architectural. L'intérieur est encore plus impressionnant car ce ne sont que tentures de qualité, décorations de goût et merveilles technologiques qui sont exposées. La structure du bâtiment forme une roue de chariot monumentale. Son diamètre total avoisine les cent mètres. La taille moyenne des bâtiments est d'environ dix mètres (la place a été prévue pour les essais, les laboratoires, etc.) et il y a parfois un étage lorsque la section ne comprend que des salles de cours.

Le bâtiment administratif

Il s'agit du moyeu de la "roue" que forme l'ensemble du bâtiment. Il atteint les quarante mètres de hauteur et surplombe le reste de l'école. À l'intérieur, on trouve tout le centre administratif de l'école, chargé des comptes, des dossiers des élèves et du suivi des clients les plus fidèles de l'école. C'est aussi là que logent tous les occupants de l'école, aussi bien professeurs qu'élèves, dans des dortoirs réservés. Le bâtiment comprend toutes les commodités propres à la vie, c'est-à-dire la cantine, les salles de repos et une bibliothèque. Régulièrement, le doyen organise des conférences avec de grands inventeurs qui viennent instruire de façon exceptionnelle les élèves. Il s'agit de conférences sur des thèmes précis et très complexes comme la théorie de la mécanique gnomique sur le roulement à billes ou sur la justification de la technologie par rapport à la magie nécromantique dans la désolation du plan des Abysses.

Les branches

Composant les cinq rayons de la roue et mesurant près de trente mètres de long, les quatre branches sont chargées par le doyen de fabriquer un grand nombre d'objets technologiques et surtout de formaliser ces inventions afin qu'elles soient reproduites partout dans le monde.

La branche alchimique

Il s'agit de la branche reine dans l'école, celle où sont dirigés les étudiants les plus doués. Les étudiants sont principalement humains. Cinq professeurs se partagent la moitié des élèves de l'école. Chacun de ces derniers dispose de son propre laboratoire dont l'accès est interdit aux autres étudiants. Seuls les professeurs peuvent se rendre à loisir dans ces lieux de travail pour aider leurs étudiants. Les laboratoires des professeurs sont protégés par des inventions la plupart du temps inoffensives mais qui marquent à l'aide de poudres ou de textures alchimiques particulières un éventuel rôdeur pendant plusieurs semaines. Ainsi, tous savent que la personne en question est un contrevenant et celui-ci est en général chassé de l'école sans ménagement.
Les élèves travaillent la moitié de la journée dans des salles de cours où les professeurs leur enseignent toutes les théories alchimiques connues (il faut rappeler qu'il n'y aucune magie dans tout cela). L'autre moitié de la journée de cours se passe dans les laboratoires. Les élèves sont tenus d'étudier dix heures par jour.

La branche mécanique

Ici, ce sont les gnomes qui excellent. Il s'agit de la branche la plus dangereuse à visiter. Toute la journée, ce ne sont qu'explosions et machines absurdes qui déboulent dans les couloirs, portant un gnome qui hurle sa joie. Bref, un étranger peut mourir environ tous les quinze mètres. Il y a trois professeurs pour une dizaine d'élèves en moyenne. Les trois quarts sont des gnomes. Contrairement aux alchimistes, les mécanos travaillent ensemble, sur des projets ambitieux (trop la plupart du temps). La branche n'est qu'une gigantesque salle dont le sol est jonché d'un bric-à-brac inimaginable, où des machines invraisemblables sont dissimulées par des draps, attendant d'être dévoilées à une assemblée stupéfaite, où les cours sont dispensés en groupe devant un tableau noir couvert de croquis et de schémas incompréhensibles. Les étudiants de cette branche sont poussés par leurs professeurs à innover toujours plus et bien souvent il en résulte des accidents, parfois tragiques mais jamais catastrophiques pour l'ensemble de l'école.

La branche militaire

Domaine des nains et des humains de la ville, la branche militaire couvre deux salles à elle toute seule. Deux professeurs sont chargés de développer de nouvelles techniques de combat et des technologies militaires toujours plus audacieuses, dont les secrets seront vendus au plus offrant. Il s'agit de la branche qui rapporte le plus d'argent à l'école. Comme pour la branche mécanique, on dénombre tous les ans une dizaine d'étudiants issus de tous horizons. Une salle est dédiée à la théorie militaire. Il y a de nombreuses salles de cours, chacune dédiée à un type particulier de machine de guerre (catapultes, balistes, trébuchets ou autres canons). Le cours le plus important est ici la balistique.
Il y a certes quelques cours pour les armes personnelles mais ils se cantonnent au développement des armes à poulies (comme certains modèles d'arbalètes) et à feu.
La deuxième salle est réservée à l'essai des machines conçues par les élèves (il s'agit pour la plupart de modèles réduits...). Son accès est donc extrêmement contrôlé et même interdit pendant les essais proprement dits.

La branche du génie

Cette dernière branche est la plus méprisée de toutes. Le principe des inventions développées ici est de faciliter la construction d'autres inventions, ou de mener des recherches relatives au génie civil (construction de ponts, déblaiements de terrain, etc.). Les élèves des autres branches ont donc tendance à considérer les élèves de celle-ci comme leurs inférieurs, comme des assistants.
Les membres du génie sont tout de même au nombre de dix et ont deux professeurs qui assurent les cours. À l'instar de la branche mécanique, les cours et les travaux pratiques se déroulent en commun et les élèves qui terminent leur année possèdent tous le même bagage intellectuel, pour le moins complet. La physique et la géométrie sont particulièrement étudiées par ces élèves.

L'anneau extérieur

Cette partie de l'école est ouverte au public car il s'agit en fait d'un musée dédié à la technologie. Ici sont exposés les travaux les plus ingénieux des élèves les plus célèbres qui ont fait la notoriété de l'école.
Chaque branche possède une section qui lui est réservée et ainsi, les visiteurs peuvent comprendre l'évolution de la technologie et des travaux réalisés au sein de l'institution.

Les personnages

Hormis Kerain Doigtdacier, il y a de nombreux inventeurs géniaux, aussi bien parmi les professeurs que parmi les élèves. En voici quelques-uns qui vous sont présentés afin de peupler l'école.

Le professeur Dorn

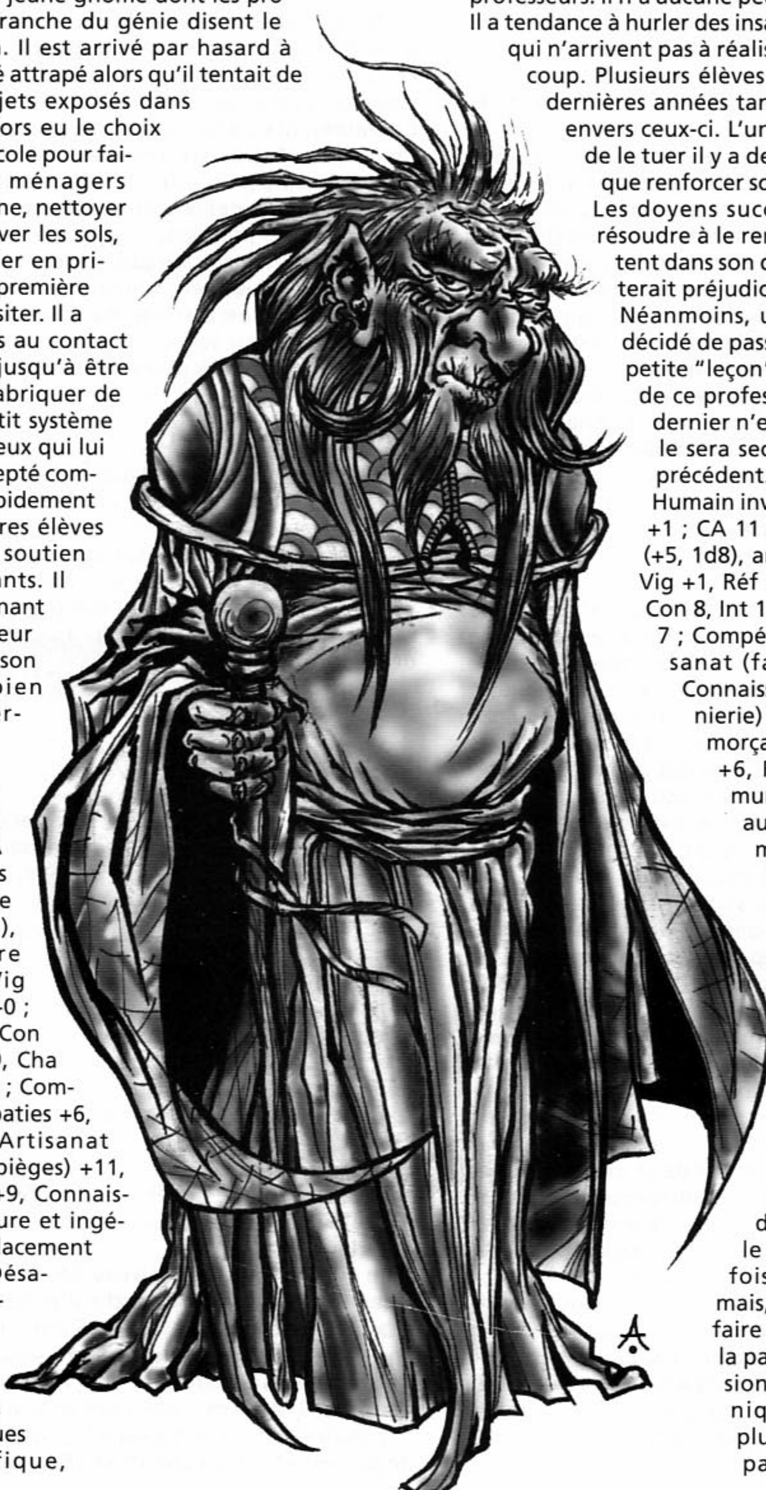
Ce vieux nain âgé de près de deux cents ans était un inventeur de renom dans son clan. Plus jeune, il est parti chercher l'aventure. Après quelques faits d'armes plus ou moins glorieux, il a atterri dans cette école, d'abord comme élève, puis comme professeur. Il s'est fait une réputation de vieux râleur mais il est capable d'obtenir le meilleur de ses élèves. Il dirige la branche militaire et sa science est réputée sans limite. Il est pressenti pour devenir le futur doyen, dont l'élection prendra place d'ici deux ans.
Nain guerrier/inventeur niveau 3/9 : 72 pv ; Init +4 ; CA 14 (chemise de mailles) ; Att hache d'armes (+11/+6, 1d8+2), arbalète légère (+9/+4, 1d8) ; JS Vig +9, Réf +7, Vol +3 ; For 15, Dex 10, Con 16, Int 17, Sag 9, Cha 9 ; AL NB ; FP 12 ; Compétences : Alchimie +13, Artisanat (fabrication d'arcs) +13, Artisanat (fabrication d'armes) +13, Artisanat (fabrication d'armures) +13, Artisanat (fabrication de pièges) +11, Concentration +8, Connaissances (archi-

tecture et ingénierie) +13, Désamorçage/sabotage +9, Estimation +9, Fouille +8, Langues (commun, commun des profondeurs, gnome, gobelin, nain), Perception auditive +4, Profession (ingénieur) +9 ; Dons : Ambidextrie, Attaque en puissance, Enchaînement, Science de l'initiative, Talent (Alchimie), Talent (Artisanat), Talent (Connaissances)

Philismon Marteauprécis

Philismon est un jeune gnome dont les professeurs de la branche du génie disent le plus grand bien. Il est arrivé par hasard à l'école car il a été attrapé alors qu'il tentait de dérober des objets exposés dans l'anneau. Il a alors eu le choix d'entrer dans l'école pour faire des travaux ménagers (servir à la cantine, nettoyer les chambres, laver les sols, etc.) ou bien aller en prison. Il a choisi la première solution sans hésiter. Il a beaucoup appris au contact des inventeurs jusqu'à être en mesure de fabriquer de lui-même un petit système à poulies ingénieux qui lui a valu d'être accepté comme élève. Il a rapidement surpassé les autres élèves et bénéficie du soutien de ses enseignants. Il souhaite maintenant devenir professeur car il estime que son talent égale bien celui de ces derniers.

Gnome roublard/inventeur niveau 1/5 : 28 pv ; Init +2 ; CA 13 (Dex, bonus racial) ; Att épée courte (+4, 1d6), arbalète légère (+6, 1d8) ; JS Vig +2, Réf +8, Vol +0 ; For 11, Dex 15, Con 12, Int 16, Sag 9, Cha 10 ; AL CN ; FP 6 ; Compétences : Acrobaties +6, Alchimie +13, Artisanat (fabrication de pièges) +11, Concentration +9, Connaissance (architecture et ingénierie) +13, Déplacement silencieux +6, Désamorçage/sabotage +11, Discrétion +10, Escalade +5, Estimation +7, Fouille +9, Langues (commun, elfique, gobelin, gnome, nain), Perception auditive +5, Profession (ingénieur) +13 ; Dons : Course, Talent (Connaissances), Talent (Profession)



Le professeur Malant

Professeur d'alchimie, cet humain de 43 ans est le plus critiqué des professeurs. Il est extrêmement sévère et il est à l'origine de nombreux conflits entre les élèves et les professeurs. Il n'a aucune pédagogie ni aucune patience. Il a tendance à hurler des insanités à la tête des étudiants qui n'arrivent pas à réaliser leurs travaux du premier coup. Plusieurs élèves ont déjà quitté l'école ces dernières années tant il est méchant et agressif envers ceux-ci. L'un d'entre eux a même tenté de le tuer il y a de cela deux ans. Cela n'a fait que renforcer son mépris pour les étudiants. Les doyens successifs n'arrivent pas à se résoudre à le renvoyer car il est très compétent dans son domaine et son absence porterait préjudice à la crédibilité de l'école. Néanmoins, un petit groupe d'élèves a décidé de passer à l'action et prépare une petite "leçon" afin de calmer l'agressivité de ce professeur. Malheureusement, ce dernier n'en sortira pas vivant et l'école sera secouée par un scandale sans précédent.

Humain inventeur niveau 7 : 28 pv ; Init +1 ; CA 11 ; Att masse d'armes lourde (+5, 1d8), arbalète légère (+6, 1d8) ; JS Vig +1, Réf +6, Vol +3 ; For 10, Dex 12, Con 8, Int 15, Sag 12, Cha 9 ; AL LN ; FP 7 ; Compétences : Alchimie +14, Artisanat (fabrication de pièges) +8, Connaissances (architecture et ingénierie) +8, Concentration +3, Désamorçage/sabotage +6, Estimation +6, Fouille +6, Langues (commun, gnome, nain), Perception auditive +7, Profession (alchimiste) +14 ; Dons : Robustesse, Talent (Alchimie), Talent (Profession), Vigilance

Élora Vivevoix

Cette jolie gnome est l'une des rares représentantes de la gente féminine au sein de l'école. Il s'agit non pas d'un milieu machiste mais l'accès à l'éducation pour les femmes est très difficile où que l'on soit dans le monde. Elle est donc à la fois très fière de sa position mais, en même temps, elle doit faire face à certaines railleries de la part des autres élèves. Sa passion et son don pour la mécanique ont néanmoins cloué plus d'un bec et elle est bien partie pour devenir profes-

seur dans quelques années. Elle doit malgré tout cacher une relation intime avec l'un des professeurs sans quoi elle serait réprimandée par le doyen et son avancement serait peut-être compromis.

Gnome inventeur niveau 6 : 24 pv ; Init +3 ; CA 14 ; Att dague (+5, 1d4), arbalète légère (+8, 1d8) ; JS Vig +2, Réf +8, Vol +5 ; For 10, Dex 16, Con 11, Int 16, Sag 12, Cha 16 ; AL NB ; FP 6 ; Compétences : Alchimie +9, Artisanat (fabrication de pièges) +7, Connaissances (architecture et ingénierie) +11, Concentration +4, Désamorçage/sabotage +7, Estimation +7, Fouille +6, Langues (commun, elfique, géant, gnome, nain), Perception auditive +6, Profession (ingénieur) +11 ; Dons : Talent (Connaissances), Talent (Profession), Volonté de fer

Devenir élève

Les conditions

Pour entrer dans l'école des inventeurs, un candidat doit se présenter avec un projet, réalisé ou à l'état de plans (dans ce cas là, il vaut mieux que l'idée soit bonne). Les professeurs se réunissent en commission et votent l'admission éventuelle du candidat. Il faut que les douze professeurs soient présents ce jour-là et que le résultat du vote recueille la majorité des voix.

Le cursus

Une fois admis, l'élève est logé avec les autres dans les dortoirs. On attend de lui qu'il participe aux tâches ménagères et à l'entretien du matériel qu'il utilise en cours. Il est admis pour une année au terme de laquelle il doit rendre un projet qu'il a mis au point durant l'année écoulée. Si l'étudiant souhaite rester une année de plus, il doit à nouveau présenter un projet qui sera soumis au vote. Il va sans dire qu'un élève qui a déjà fait ses preuves a beaucoup de chances de rester.

Devenir professeur

Au bout de six ans d'appartenance à l'école en tant qu'élève, un étudiant peut se présenter pour devenir professeur. Il faut impérativement qu'un des postes soit libre (à moins qu'une recrudescence du nombre d'élèves ne nécessite de nouveaux professeurs). Les professeurs déjà en place votent mais cette fois-ci, le candidat doit récolter la totalité des voix des votants. Tant que cette condition n'est pas satisfaite, le poste reste vacant. En pratique cela arrive peu souvent, les négociations entre professeurs et élèves trouvant toujours des intérêts partagés par les deux parties.
Le nouveau professeur reçoit alors un salaire de trente pièces d'or par mois et la première année, il dirige uniquement un groupe de cinq étudiants novices. Plus il aura d'expérience, plus ses élèves seront nombreux et expérimentés.

Les travaux en cours

Les études menées par les élèves concernent de nombreux domaines. Parmi tous ces travaux, certains se distinguent des autres par leur ingéniosité, leur innovation, le talent de leur concepteur ou ils sont tout simplement amenés à prendre une place importante dans la vie des gens qui peuplent la cité qui abrite l'inventorium. Ces travaux sont l'objet d'attentions particulières de la part des professeurs et même des élèves qui n'en sont pas à l'origine. Vous trouverez ci-après quelques exemples de ces objets et innovations développés au sein de l'inventorium.

La branche alchimique

La poudre de la Moralité

Il s'agit d'une poudre blanchâtre semblable à de la farine généralement contenue dans un petit sachet. Lorsque la poudre est lancée sur une personne, elle permet de déterminer son alignement moral. Elle recouvre la cible puis se colore différemment selon l'alignement de cette dernière.
Rouge : bon
Noire : mauvais
Blanche : neutre
La cible peut faire un jet de sauvegarde de Réflexes DD 15 pour éviter d'être touchée.
Prix sur le marché : 15 po

La liqueur du jeûne salvateur

Lorsque cette liqueur est mélangée à un aliment, elle a l'étrange particularité de permettre à celui ou celle qui ingère l'aliment d'être rassasié de façon extraordinaire. En effet, avec cette liqueur, un repas peut nourrir une personne pendant près d'une semaine pour une créature de taille humaine (comptez quatre jours pour une Grande créature et deux semaines pour une Petite). L'élève qui a mis cette potion au point était quelqu'un d'extrêmement difficile en matière de nourriture et détestait manger. Il a donc résolu ce problème. Malheureusement, il n'avait pas prévu que sa liqueur dégoûterait celui qui s'en servirait de la nourriture de façon permanente. Si on ingurgite cette potion cinq fois, il faut faire un jet de Volonté DD 20 tous les jours pour accepter de se nourrir.
Prix sur le marché : 30 po les cinq doses (étonnamment l'inventeur refuse catégoriquement de les vendre à l'unité...)

La branche mécanique

La catapulte à messages

Cette étrange machine ne ressemble à rien de connu... selon des critères normaux (même pour les nains et les elfes). Il s'agit d'un amalgame de loupes, viseurs, rouages et autres boulons assemblés dans une parodie de catapulte. Un observateur attentif peut remarquer que le système de lancement a été grandement modifié et que tout a été renforcé. Dans le cerveau tordu du gnome qui l'a conçu, ce dispositif est un ingénieux système qui permettra à terme d'envoyer des messages de façon quasi-instantanée dans les trois cents kilomètres environnants. Le message est placé dans une gangue protectrice et, grâce à de savants calculs, les gnomes déterminent l'angle et la force de projection pour atteindre la cible. Le seul inconvénient qui n'a pas été appréhendé par les gnomes est le fait que les gangues pèsent

près de trois kilos chacune et qu'il y a toujours un risque de s'en prendre une sur la tête.
Prix d'un message à envoyer : 10 po

Le sac à dos aéroporté

Mis au point par Kerain Doigtdacier, ce système consiste en deux bonbonnes de gaz et de deux ballons que l'on gonfle selon le poids que l'on désire transporter. Une personne de taille humaine et de Force normale (10) peut porter jusqu'à dix fois son poids s'il libère tout le gaz.
Une bonbonne de gaz contient cinq charges, chacune pouvant soulever cinquante kilos de matériel dans le sac à dos. Si on libère tout le gaz d'un coup, cinq cents kilos peuvent être soulevés. Bien évidemment, le sac est prévu pour porter une telle charge (tant que les objets pesant ce poids tiennent dans un sac).
Prix sur le marché : 100 po

La branche militaire

L'arbalète soporifique

Il s'agit d'une arbalète étudiée spécialement afin de permettre au tireur de lancer un carreau muni d'une cartouche de gaz. Le tireur vise en principe une zone ou un endroit et non pas une personne afin que la charge se libère et endorme les gens qui se trouvent dans les cinq mètres environnants. Les victimes doivent faire un jet de Vigueur DD 20 ou tomber endormis pour une heure.
On raconte que certains étudient la possibilité de remplacer le soporifique par du poison ou d'autres gaz encore plus nocifs et cruels.
Prix sur le marché : 150 po

Le trancheur propulsé

Toujours dans l'optique de développer des armes de plus en plus meurtrières, les nains de l'inventorium ont inventé le trancheur propulsé. Il s'agit d'une arbalète dont le système de poulie a été modifié pour permettre de lancer une grosse étoile à trois branches, en métal de qualité et très tranchant d'environ trente centimètres de diamètre.

Arme exotique moyenne - distance

Arme	**Prix**	**Dégâts**	**Critique**
Facteur de portée	**Poids**	**Type**	
Le trancheur	50 po	1d10	x3
30 m	3 kg	Perforant	

La branche du génie

La barge à chevaux

Les inventeurs de la branche du génie ont mis au point un système qui permet aux caravanes armées ou autres groupes montés de traverser des cours d'eau. Cette barge comporte une partie inférieure totalement fermée dans laquelle les chevaux sont enfermés et ne peuvent pas voir l'extérieur. Ainsi, ils ne sont pas effrayés par l'eau et à l'abri d'attaques. La partie supérieure de la barge sert aux cavaliers et aux marins qui dirigent la barge. Cette dernière peut transporter vingt chevaux à la fois et cinquante personnes si elle est aménagée pour transporter des personnes.
Prix sur le marché : 235 po

Le porte-trésors

Pratique pour les aventuriers habitués des donjons en tout genre, ce chariot permet de transporter une grande quantité d'objets avant d'être trop encombré. Le porte-trésors est constitué d'un véritable chariot destiné à être tiré par deux chevaux. En dessous, il y a un deuxième petit chariot muni d'une perche qui peut être tiré par une personne. Celui-ci permet de transporter jusqu'à cent kilos de matériel sans être dérangé.
Prix sur le marché : 100 po

Quelques intrigues

Lutte pour le pouvoir

Devenir doyen implique de grandes responsabilités concernant le travail et les autres professeurs sont là pour le rappeler aux éventuels candidats se présentant contre le doyen en place. Comme pour les nouveaux professeurs, le vote nécessite la majorité absolue des votants afin de déterminer le nouveau doyen. Les intrigues commencent bien avant le vote. La candidature de Dorn commence déjà à faire bouger les choses. Certains professeurs lui rendent déjà visite afin de voir quels avantages ils pourraient tirer d'un vote en sa faveur.
Kerain ne le voit pas d'un bon œil car il n'entend pas laisser échapper son école au profit d'un professeur qui n'en est pas le fondateur. Il compte se débarrasser du vieux nain, soit en le dissuadant de se présenter, soit en le renvoyant de l'école (Kerain n'est pas un violent et il ne compte pas tuer son opposant).

Meurtre à l'école

La nouvelle fait grand bruit lorsque l'ensemble de l'école apprend le décès du professeur Malant. Une rapide enquête prouve qu'il a été assassiné à l'aide d'un poison violent. Les professeurs pensent qu'il peut s'agir d'un groupe d'élèves. De plus, ils n'ont aucune preuve. Si l'un de vos joueurs fait partie des élèves, il a été contacté pour participer à une mauvaise farce. Certains élèves voulaient faire peur au professeur en l'empoisonnant mais avec une petite dose qui l'aurait rendu malade. Bizarrement, la dose l'a tué, votre joueur sait qui a eu l'idée du poison mais un élément reste inconnu : pourquoi le professeur est-il décédé avec une si faible dose de poison ?

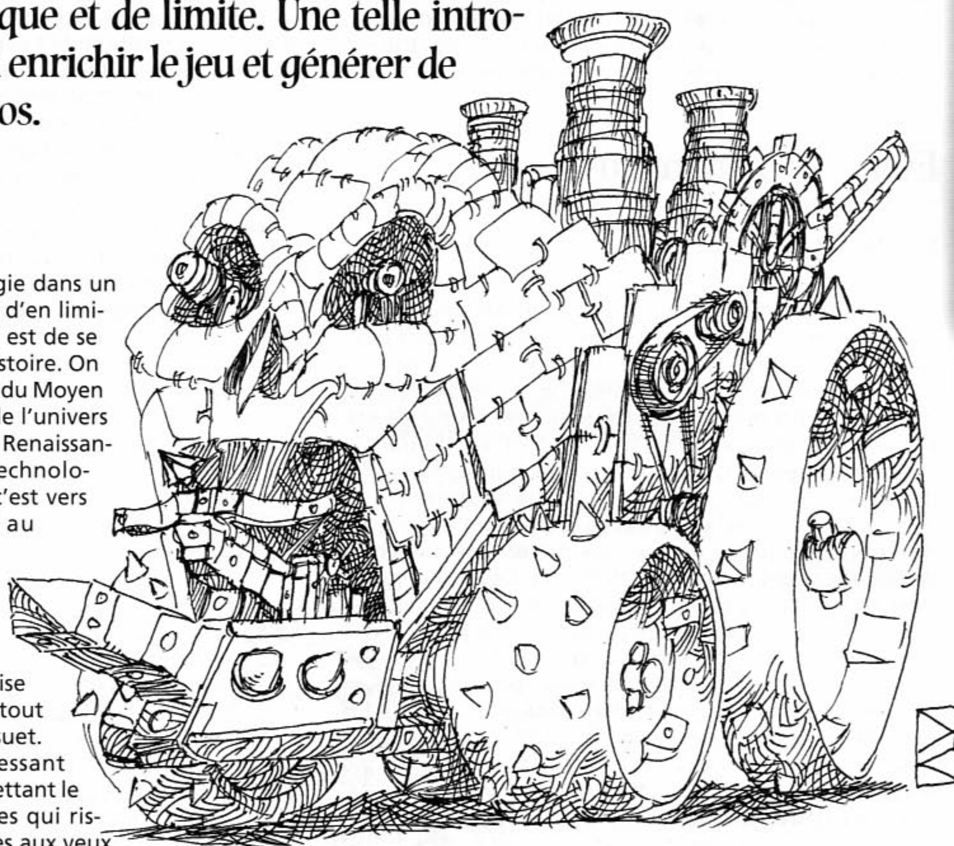
Cambriolage à l'anneau

Un matin, le doyen fait une déclaration pendant que les élèves prennent leur petit-déjeuner dans la cantine. Une arme a été dérobée dans la section militaire de l'anneau. Il s'agit d'une épée. Celle-ci a été fabriquée avec une ancienne technique apprise par un vieux moine et améliorée par un ancien pensionnaire de l'école. Elle est constituée de plusieurs morceaux de métal reliés et un système permet de la transformer en épée-fouet. Il est affreusement difficile de la manier mais sa rareté en fait un objet de convoitise et de valeur.
Une longue et difficile enquête peut révéler que le coupable est l'un des professeurs qui souhaitait améliorer ses fins de mois.

Auteur : Gaëtan Bothorel
Sur une idée de Tower
Illutrations : Anne Rouvin

Les machines fabuleuses

Est-il concevable d'imaginer des machines à vapeur dans nos bons vieux donjons ? On peut en effet intégrer de tels éléments sans pour autant complètement perdre l'ambiance med-fan du jeu. Tout est question d'historique et de limite. Une telle introduction peut ainsi enrichir le jeu et générer de nouveaux scénarios.



Préambule

Avant d'utiliser la technologie dans un univers med-fan, il convient d'en limiter la portée. Le plus simple est de se tourner vers notre propre histoire. On peut ainsi s'intéresser à la fin du Moyen Âge, période de référence de l'univers de *D&D 3*, et au début de la Renaissance quant aux possibilités technologiques. Ainsi, pour rappel, c'est vers 1434 que Gutenberg mit au point la presse à imprimer, alors que le génie Léonard de Vinci naît en 1452 et meurt en 1519. Jeter un œil sur les dessins scientifiques de ce dernier permettra la mise au point de machines et surtout de leur donner un aspect désuet. Il peut être toujours intéressant d'introduire la vapeur, permettant le développement de machines qui risquent de devenir diaboliques aux yeux des personnages. Rappelons qu'il est aussi possible utiliser les armes à feu dont on trouvera le détail dans le *Dungeon Master's Guide*, pages 162 et 163.

Magie contre technologie

Afin de renforcer les antagonismes entre ces deux concepts, il est intéressant de reprendre la notion de balance si cher à Michael Moorcock (cf. Le cycle d'Elric ainsi que le jeu de rôles *Stormbringer*) et faire que lorsque l'un des éléments devient prépondérant, le deuxième perd de son pouvoir. Pour exemple, notre univers connaît la victoire de la Technologie, du coup la Magie a disparu. De fait cela explique que, dans les univers de *D&D 3*, la magie soit si présente et la science quasiment balbutiante. Du coup, l'inventeur devient effectivement un individu dangereux pour certaines catégories sociales telles que les magiciens et certains prêtres.

La place de l'inventeur dans D&D 3

Le personnage de l'inventeur sera principalement un solitaire fuyant la compagnie de ses congénères et développant une certaine paranoïa. Cela peut être différent s'il est entretenu par un mécène, un potentat local qui pourrait voir dans certaines inventions militaires un moyen de s'assurer un avantage sur ses voisins et lui donner les moyens d'une politique expansionniste. On peut tout à fait imaginer qu'il existe une société secrète qui diffuse les découvertes scientifiques et permet la collecte de matériaux - voire, pourquoi pas, leur financement. Elle pourrait ainsi, en infiltrant les universités, repérer les futurs prodiges et procéder à leur recrutement et du même coup, s'exposer à des attaques. (Inspi scénar : les joueurs sont chargés de démanteler la cellule d'une société secrète prônant le développement et agissant au sein d'une cité. Cette histoire pourrait donner lieu à des complications politiques impliquant des personnalités

de la cité.) En effet, les magiciens et sorciers ont tout à perdre au développement de la science. Les sorts leur procurent une position sociale enviable et le pouvoir d'oppresser une partie de la population. Quant au clergé, sa position dépend de son dieu. Certains chercheront à lutter contre le développement de la science tandis que d'autres seront indifférents, voire, pour une minorité, favorables (cf. encadré *Idée de campagne* pour l'univers de *Forgotten Realms*). Quoi qu'il en soit, la classe d'inventeur reste avant tout un rôle de PNJ. Il est en effet difficile de concevoir qu'un aventurier ait le temps de concevoir et de tester des inventions, sachant que cela nécessite d'avoir un atelier. Les meneurs de jeu pourront mettre au point la classe en se basant sur celle de l'expert décrite dans le *Dungeon Master's Guide*, page 39.

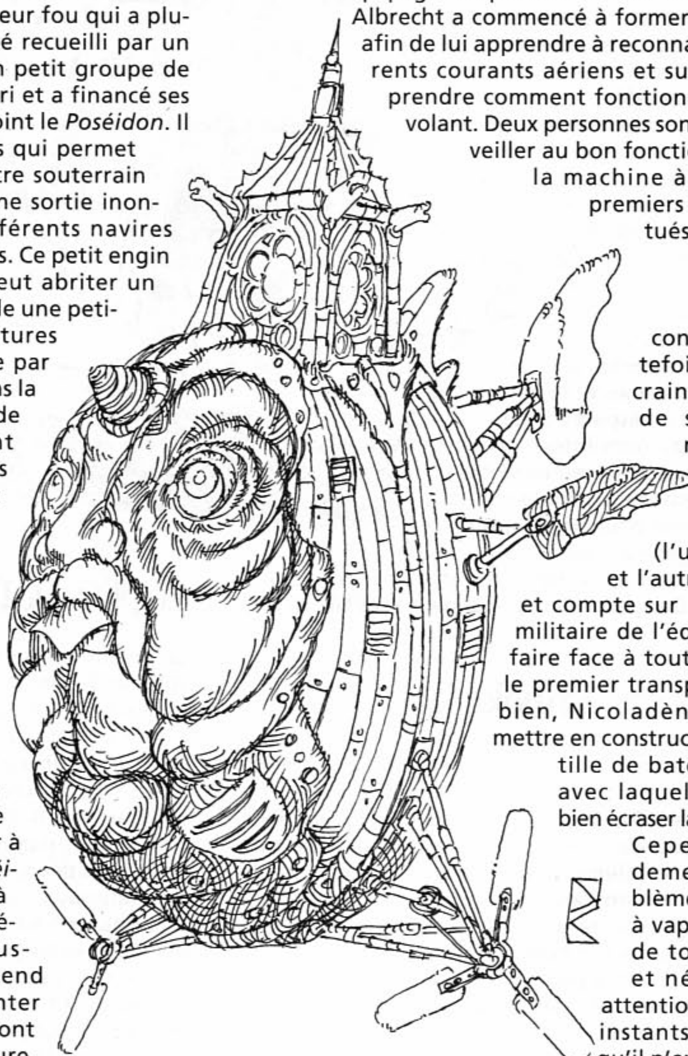
Exemples d'inventions

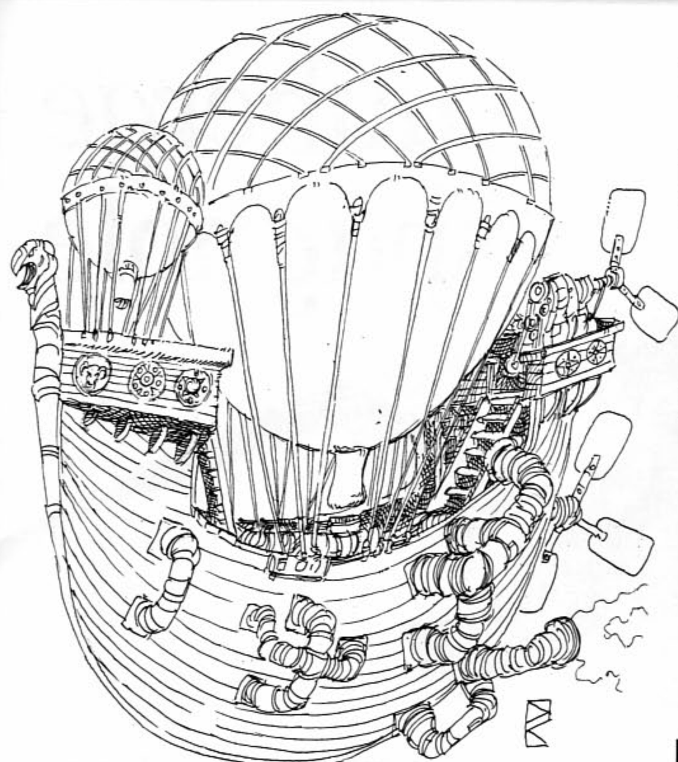
Le *Poséidon*

Cette invention a été mise au point par Arnulf le chauve. Cet homme brillant est un inventeur fou qui a plusieurs fois échappé à la mort. Il a été recueilli par un homme nommé Yvain, membre d'un petit groupe de contrebandiers qui lui a offert un abri et a financé ses travaux. Arnulf vient de mettre au point le *Poséidon*. Il s'agit d'un petit submersible en bois qui permet de faire de courts trajets entre l'antre souterrain des contrebandiers, qui dispose d'une sortie inondée donnant sur la mer, et les différents navires venant livrer des marchandises illicites. Ce petit engin s'est révélé être une merveille. Il peut abriter un équipage de cinq personnes. Il possède une petite tourelle nantie de petites ouvertures faites de verre et scellées à la coque par de la résine. Celui qui prend place dans la tourelle dirige le *Poséidon* à l'aide de deux manivelles, l'une permettant d'actionner le gouvernail, l'autre des ailerons situés de chaque côté du navire sous-marin permettant au submersible de remonter à la surface ou de descendre dans les profondeurs (limitées à dix mètres). Il est propulsé grâce à deux hélices actionnées par quatre personnes qui utilisent un pédalier à main. Il est possible de charger quelques marchandises d'environ cent kilos. Un système primitif de ballast permet au *Poséidon* de remonter ou de descendre. Il faut reconnaître qu'Yvain a eu du mal à faire accepter à ses hommes d'embarquer dans le *Poséidon*. Arnulf cherche actuellement à armer ce submersible afin de le protéger d'attaques de créatures sous-marines. Dans les environs, on entend quelques pêcheurs nocturnes raconter que, lors des soirs de pleine lune, ils ont aperçu l'ombre d'une grande créature inconnue fendre les flots.

Le *Sélénite*

Il s'agit d'un bateau flottant réalisé par le génial Albrecht l'engeigneur, au profit du marchand Nicoladène le gros. Ce dernier est à la tête d'un commerce de caravanes transportant de nombreuses marchandises plus ou moins précieuses. Lassé des nombreuses attaques dont sont victimes ses convois, il a trouvé en Albrecht l'inventeur parfait. Ce dernier a mis au point un moyen commode et sécurisé pour transporter les marchandises. Au lieu d'utiliser les transports terrestres, il suffit de passer par les airs. C'est ainsi qu'est né le *Sélénite*. Il s'agit d'un bateau transformé, qui peut embarquer un équipage réduit composé de huit personnes. À la place de la voilure, l'engeigneur a mis au point un ballon permettant au bateau de s'arracher de l'attraction terrestre. Le capitaine du vaisseau peut diriger le *Sélénite* grâce à un moteur à vapeur de petite capacité lui permettant d'avancer à la moyenne de soixante kilomètres par jour tout en restant hors de portée des flèches et autres carreaux. Il a une capacité de transport de plus de dix tonnes. Le réel problème auquel est confronté Nicoladène consiste à recruter un équipage acceptant de voler à bord du *Sélénite*. Albrecht a commencé à former un capitaine afin de lui apprendre à reconnaître les différents courants aériens et surtout à comprendre comment fonctionne ce bateau volant. Deux personnes sont chargées de veiller au bon fonctionnement de la machine à vapeur. Les premiers essais, effectués dans le plus grand des secrets, ont été concluants. Toutefois Nicoladène craint la réaction de ses concurrents, il a pensé à armer le *Sélénite* de deux balistes (l'une à l'avant et l'autre à l'arrière) et compte sur la formation militaire de l'équipage pour faire face à toute menace. Si le premier transport se passe bien, Nicoladène est prêt à mettre en construction une flottille de bateaux volants avec laquelle il compte bien écraser la concurrence. Cependant, il demeure un problème : le moteur à vapeur n'est pas de toute sécurité et nécessite une attention de tous les instants pour éviter qu'il n'explose.





Le Titan

Il s'agit d'une formidable machine de guerre née de l'imagination débridée d'Ulcino Pavatti, un homme qui a consacré sa vie à la science. Il est notamment l'inventeur d'une horloge mécanique qui fait la fierté de la famille Vasali, heureuse propriétaire de cet instrument de grande précision. Depuis peu, Ulcino Pavatti est rentré au service du condottiere Menchikov. Ce dernier voit dans les inventions du savant une possibilité de mettre la main sur un domaine. Pour l'instant, les premiers essais du Titan n'ont pas été concluants. Il s'agit d'un véhicule de combat capable de lancer des bombes (coût : 150 po, dégâts : 2d6, rayon d'effet : 15 mètres, portée : 90 mètres, poids : 0,5 kg) ou des feux grégeois (coût : 50 po, dégâts : 1d6+3 pour toute personne se situant dans un rayon de cinq mètres sinon 1d6 au-delà jusqu'à dix mètres de rayon. Cette substance inflammable et collante peut brûler sur plusieurs rounds - maximum trois) grâce à un système de baliste intégré. L'armure du Titan est réalisée en bois renforcé de métal (solidité : 8, points de résistance : 50), le tout recouvert de peaux imbibées d'eau afin de le protéger du feu. Il comporte un équipage de cinq hommes confinés dans un petit espace. Deux hommes servent à la manœuvre de la baliste, deux autres s'occupent du moteur à vapeur et le dernier dirige le Titan, le positionnant pour le tir qu'il ne peut effectuer qu'à l'arrêt. Le Titan est loin d'être au point, il possède de nombreux défauts. Il est lent (3 km/h) et lourd, ce qui le gêne au niveau de la manœuvrabilité. En effet, il ne peut se déplacer que sur un terrain à peu près plat. Cependant cela reste une formidable machine de guerre et de siège qui terrorise les adversaires en voyant ce monstre de bois exhaler de lourds panaches de vapeur dans un bruit infernal. Ulcino travaille à améliorer son invention afin de la rendre plus performante et plus sécurisée (il y a eu plusieurs accidents ayant entraîné la mort des équipages).

En guise de conclusion

Il ne s'agit ici que d'exemples, le meneur de jeu peut à loisir inventer de nombreuses machines toutes plus prodigieuses les unes que les autres. Il faut par contre bien faire comprendre aux joueurs que ces inventions restent rares, qu'elles terrifient une grande partie de la population et que dans la plupart des cas, elles ne sont pas forcément fiables. Il est aussi possible de donner des machines à des créatures humanoïdes associées à un inventeur (rappelez-vous le premier tome des *Chroniques de la Lune Noire* mettant en scène un faux dragon faisant fuir les valeureux héros).

Auteur : Olivier Collin (harchem@hotmail.com)
Illustrations : Philippe Callier
Remerciements à Michaël Croitoriu et Cyril Pasteau

D&D 3 et l'ingénierie

L'utilisation de la technologie n'est pas nouvelle dans les univers de *D&D*, ainsi on peut se rappeler que les gnomes de *Dragonlance* sont de fervents inventeurs. Toutefois ils sont maudits, puisque toutes leurs créations comportent un bug (cf. *Tales of the Lance* supplément *AD&D 2e édition*). Sinon, plus récemment, *Magic of Faerûn* supplément *Forgotten Realms* pour *D&D 3* propose une nouvelle classe de prestige nommée Gnome Artificer. Cette classe est réservée aux gnomes et humains provenant de Lantan, la patrie du dieu Gond (Artifice, Craft, Construction, Smithwork). Le dieu Oghma (Connaissance, Invention, Inspiration, Bards) permet à Gond de favoriser la Technologie dans certaines limites. Aussi les clercs de Gond ont-ils pris le parti de tenter de régler par la Technologie les problèmes que les habitants de Faerûn gèrent par la Magie.

Idée de campagne pour l'univers de Forgotten Realms

Les tablettes de Gond ont disparu. Elles contenaient l'ensemble de sa connaissance scientifique. C'est une catastrophe car, si ces connaissances venaient à être révélées au grand jour, l'équilibre de l'univers s'en trouverait perturbé. Les joueurs vont être engagés par un érudit désireux d'en prendre connaissance. Ils seront concurrencés par des dévots de Gond et d'autres équipes montées par des inventeurs mis au courant. Le voleur, qui n'est autre qu'un servant de Gond ulcéré de devoir limiter la technologie au profit de la Magie, a dispersé les tablettes en différents endroits. D'autres dieux peuvent être désireux de s'approprier la connaissance d'un dieu concurrent et de se lancer dans la chasse.

L'auberge espagnole

Cette colonne s'adresse aux joueurs et meneurs de jeu que les aspects techniques de *D&D 3* passionnent. Dons, sorts, créatures, équipement, objets magiques, vous trouverez ici tout ce qu'il faut pour améliorer l'ordinaire de vos parties. Évidemment, il ne s'agit là que de suggestions que vous êtes libres de modifier ou d'interdire selon les besoins de votre campagne.

Nouveaux dons

Art du critique
Le personnage choisit une arme, comme l'épée longue ou la grande hache, avec laquelle il occasionnera des coups encore plus ravageurs.
Conditions : maniement de l'arme choisie, bonus de base à l'attaque au moins égal à +8, Science du critique
Avantages : tant que le personnage utilise cette arme, son multiplicateur de critique est augmenté de 1. Par exemple, les dégâts d'une épée longue seront triplés en cas de coup critique.
Spécial : ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une nouvelle arme.

Lettres de noblesse
Le personnage est né avec une cuillère en argent dans la bouche.
Condition : personnage humain, elfe, nain, gnome ou halfelin de niveau 1
Avantages : le personnage est le deuxième enfant d'une famille de nobles très ancienne qui dispose d'un château et de quelques terres dont la responsabilité pourrait lui incomber un jour prochain. À ce titre, son argent de départ est multiplié par cent (par dix pour les moines).

Incantation de combat
Le personnage maîtrise tous les aspects de l'art de jeter ses sorts au combat.
Conditions : Con 13+, Magie de guerre
Avantages : on considère que le personnage jette systématiquement ses sorts sur la défensive mais que son entraînement le dispense du jet de Concentration (DD 15 + niveau de sort) déterminant la réussite desdits sorts (cf. *Manuel des Joueurs*, page 125).

Rapide comme l'éclair
Le personnage est un athlète hors du commun.
Condition : Course
Avantages : lorsqu'il court, le personnage couvre une distance égale à huit fois sa vitesse de déplacement normale, au lieu de quatre fois (cf. *Manuel des Joueurs*, page 127). S'il exécute un saut avec élan (cf. *Manuel des Joueurs*, page 74), il peut augmenter de 50% la longueur ou la hauteur qu'il parvient à franchir sans dépasser le maximum autorisé.

Science du tir meurtrier
Le personnage enchaîne ses tirs avec une telle efficacité qu'il peut multiplier les attaques à l'infini.
Conditions : Dex 13+, Tir à bout portant, Tir meurtrier, Tir rapide
Avantages : comme Tir meurtrier, sauf qu'il n'existe aucune limite au nombre d'adversaires que le personnage peut attaquer. Chaque fois que sa cible s'écroule, il a droit à une attaque supplémentaire contre une autre cible.

Sixième sens
Les sens du personnage sont quasiment impossibles à prendre en défaut.
Conditions : Sag 13+, Vigilance
Avantage : le PJ bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de Détection et de Perception auditive. De plus, son instinct lui permet de conserver son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé).

Solide comme le roc
Le personnage est d'une endurance sans égale.
Conditions : Robustesse
Avantages : le personnage gagne un point de vie supplémentaire par dé de vie.

Talon d'Achille
Le personnage est particulièrement doué pour manier une certaine arme, comme par exemple la rapière. "Combat à mains nues" et "lutte" sont considérés comme des armes pour ce qui est de ce don. Si le personnage est un jeteur de sorts, il peut choisir "rayons", auquel cas il devient particulièrement redoutable lorsqu'il utilise les sorts dont l'effet se manifeste par un rayon (comme *rayon de givre*). Cette technique s'appuie sur une observation rigoureuse des mouvements de l'adversaire.
Conditions : maniement de l'arme choisie, bonus de base à l'attaque au moins égal à +1
Avantages : le personnage peut choisir d'appliquer son bonus d'Intelligence (à la place de celui de Force) à toutes les attaques qu'il porte à l'aide de l'arme choisie. Cette technique ne peut être utilisée qu'à partir du deuxième round de combat.
Spécial : ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une nouvelle arme.

Tir meurtrier
Le personnage porte de terribles enchaînements de tirs.
Conditions : Dex 13+, Tir à bout portant
Avantages : si le personnage cause suffisamment de dégâts à son adversaire pour le tuer (ou le faire tomber en dessous de 0 point de vie), il peut porter une attaque à distance supplémentaire contre un autre ennemi de son choix. Ce tir doit absolument être exécuté avec l'arme qui a porté le coup décisif, qui bénéficie du même bonus à l'attaque. On ne peut faire appel à ce don qu'une fois par round.

Nouveaux sorts

Ancre gravitationnelle
Abjuration
Niveau : Ens/Mag 6
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature ou objet touché
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui
La créature (ou l'objet) affectée par ce sort se retrouve entourée d'une aura bleu clair qui la protège contre les sorts *lévitation*, *manipulation à distance*, *télékinésie* et *vol* ainsi que les pouvoirs magiques et facultés psioniques correspondants.

Cécité de morts-vivants
Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 3, Prê 3
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : 1 mort-vivant
Durée : permanente (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui
La cible du sort devient aveugle. En plus des effets

D&D 3

évidents, un mort-vivant aveugle subit les handicaps suivants : 50% de chances de rater chaque fois qu'il frappe (on considère que ses adversaires bénéficient d'un camouflage total), pas de bonus de Dextérité à la CA, vitesse de déplacement réduite de moitié, -4 aux jets de Fouille et à la plupart des jets de compétences liées à la Force ou à la Dextérité. Ses adversaires bénéficient quant à eux d'un bonus de +2 aux jets d'attaque (pour le mort-vivant, ils sont considérés invisibles).
Les morts-vivants qui sont dénués d'intelligence (tels que les squelettes ou les zombis) n'ont pas droit à un jet de sauvegarde, les autres, oui.
Composantes matérielles : une gorgée d'eau bénite et de l'ail en poudre.

Arme de lumière
Évocation
Niveau : Pal 2, Prê 2
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : arme touchée
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non
Le jeteur de sorts canalise la puissance de son dieu dans l'arme touchée, puissance qui se manifeste par une vive lumière et se traduit par un bonus d'altération de +3 aux jets d'attaque et aux dégâts contre les morts-vivants.

Le lièvre et la tortue
Transmutation
Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui
Pendant toute la durée de ce sort, le jeteur se déplace et agit plus rapidement que d'habitude. Quand arrive son tour de jeu, il peut exécuter une action partielle supplémentaire, soit avant, soit après son action normale ; il bénéficie d'un bonus de vitesse de +4 à la CA (mais le perd automatiquement dans tous les cas de figure où il perdrait normalement son bonus d'esquive) ; il saute une fois et demie plus loin (ou plus haut) que la normale (ce qui compte comme un bonus d'altération).
La cible affectée par le sort quant à elle se déplace et attaque bien moins rapidement. Son tour de jeu se limite à une action partielle ; elle bénéficie d'un malus de -2 à la CA et aux jets d'attaque, de dégâts et de Réflexes ; elle saute deux fois moins loin (ou moins haut) que de coutume.
Composantes matérielles : un copeau de racine de réglisse et une goutte de mélasse.

Mains gauches
Transmutation
Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : rayon
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui
La créature affectée par ce sort devient plus maladroite que de coutume. Ce handicap se traduit par un malus d'altération de -1d4+1 à la Dextérité, accompagné de toutes les modifications habituelles en termes de CA, de jets de Réflexes et autres utilisations du bonus de Dextérité. La valeur de Dextérité de la créature ciblée ne peut en aucun cas tomber en dessous de 1.
Composantes matérielles : quelques poils de bradype.

Rage de berserker
Transmutation
Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 round/2 niveaux
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)
Cette incantation transforme la créature touchée en une véritable bête de combat. Elle gagne temporairement +4 en Force et en Constitution ainsi qu'un bonus de moral de +2 aux jets de Volonté, mais perd dans le même temps -2 à la CA. Cette augmentation de Constitution lui confère 2 points de vie supplémentaires par deux niveaux du jeteur, mais ces points de vie disparaissent brusquement lorsque le sort prend fin.
Une créature enragée est incapable d'utiliser ses compétences ou aptitudes exigeant un minimum de patience ou de concentration, comme se déplacer silencieusement ou lancer des sorts. Elle peut se servir de tous ses dons, à l'exception d'Expertise du combat, des dons de création d'objets, de métamagie et de Talent (si ce dernier est lié à une compétence requérant patience ou concentration).
Quand le sort prend fin, la créature touchée se sent fatiguée (-2 en Force et en Dextérité, incapable de charger ou de courir) pendant une demi-heure.
Composante matérielle : un cœur de taureau.

Rayon funeste
Transmutation
Niveau : Ens/Mag 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : rayon
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui
Un rayon ténébreux jaillit de la main tendue du personnage, qui doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible. Celle-ci subit un malus d'altération de -1d6 en Constitution, auquel s'ajoute -1 tous les deux niveaux du mage (jusqu'à un maximum de -5). La valeur de Constitution de la cible ne peut en aucun cas tomber en dessous de 1.

Sommeil suprême
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3, Rôd 4
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : plusieurs créatures vivantes dans une zone de 5 mètres de rayon
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui
Ce sort endort les créatures qu'il affecte, donnant aux témoins l'impression que les sujets sont tombés dans le coma. Jetez 2d4 + 1d4 tous les trois niveaux du jeteur

au-dessus du niveau 1 (2d4 au niveau 1, 3d4 au niveau 4, etc.) pour déterminer le nombre total de DV pris pour cible. Les créatures les plus faibles sont affectées les premières. Lorsque leurs DV sont équivalents, ce sont les plus proches du point d'origine de la zone d'effet qui sont atteintes en priorité. Les créatures ayant au moins 10 DV sont immunisées contre ce sort, et les DV qui ne suffisent pas pour affecter la cible suivante sont perdus. Les créatures endormies sont incapables de se défendre. Elles se réveillent si on les gifle ou si on les frappe, mais le bruit normal ne suffit pas. Réveiller un compagnon constitue une action simple.
Sommeil suprême reste sans effet sur les créatures inconscientes, les morts-vivants ou les créatures artificielles.
Note : les points de vie supplémentaires de certains monstres n'entrent pas en compte dans le calcul des DV affectés.
Composante matérielle : un mélange de poudre de cristal et de sable fin.

Vade retro
Invocation (création)
Niveau : Ens/Mag 3, Prê 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : voir description
Durée : voir description
Jet de sauvegarde : non
Résistance à la magie : oui
Ce sort fait apparaître le symbole sacré du dieu du Soleil (ou du prêtre) au-dessus de la tête du jeteur de sorts. Ce dernier effectue un jet de renvoi des morts-vivants comme indiqué page 139 du *Manuel des Joueurs*. Il repousse les morts-vivants comme un prêtre ayant deux niveaux de moins que lui (ceci vaut aussi pour les jeteurs de sorts prêtre).



Nouvelles créatures

Le dépilatoire
Description : ce parasite de taille microscopique originaire de quelques jungles éloignées se développe sur la peau. Les éclaireurs des tribus l'utilisent pour ses capacités de mimétisme qui leur permettent de se fondre littéralement dans leur environnement. Le régime alimentaire du parasite se compose exclusivement de poils et de cheveux.
Effets : bonus de +20 aux jets de Discrétion.
Contre-effets : selon le degré de pilosité du porteur, le parasite met entre dix et vingt jours à consommer sa pilosité. Passé ce délai, si on ne subvient pas à ses besoins d'une autre façon, il s'enfonce dans les chairs de son porteur dans l'espoir d'y trouver de quoi se sustenter. L'opération, qui se solde par la mort du parasite, est particulièrement douloureuse (perte permanente d'un point de Constitution par jour). Le porteur meurt s'il atteint 0 en Constitution. Pour récupérer les points de Constitution perdus de la sorte, il faut recourir au sort *restauration*.
Moyen d'élimination : un jet réussi de Vigueur DD 20 détruit le parasite en 1D20 heures.
Espérance de vie : un mois dans l'organisme du porteur.

Le dévoreur
Description : ce parasite de la taille d'un scarabée se réfugie dans le cerveau de son porteur, auquel il accède par les oreilles ou en creusant dans les chairs. Le dévoreur se nourrit du sang et des tissus nerveux. Son action est accompagnée par la diffusion d'une substance chimique qui endort toute douleur et procure un sentiment de bien-être.
Effets : les secrétions chimiques du dévoreur procurent un bonus de moral de +10 aux jets de Volonté et de compétences du porteur pendant les 2d4 premiers mois.
Contre-effets : une fois que le parasite est fermement installé dans le cerveau du porteur (délai : 2d4 mois), le bonus de moral est réduit d'un point par semaine. Une fois que le bonus a disparu, la douleur commence à se manifester et la victime perd un point d'Intelligence par semaine. Le porteur meurt lorsqu'il atteint 0 en Intelligence. Pour récupérer les points d'Intelligence perdus de la sorte, il faut recourir au sort *restauration*.
Moyen d'élimination : à moins d'éliminer le dévoreur avant qu'il ne pénètre dans l'organisme, il faut recourir à la chirurgie qui endommagera évidemment le cerveau de la victime avec toutes les pertes de mémoire et d'Intelligence que cela suppose (à déterminer par le meneur de jeu).
Caractéristiques : CA 15, 1 pv.
Espérance de vie : trois ans dans l'organisme du porteur.

La douce aigreur
Description : ce parasite de taille microscopique se développe dans le foie. Son existence n'est connue que par certaines guildes de voleurs, qui l'élèvent en secret. Leurs membres les plus éminents l'ingèrent pour se prémunir contre les effets du poison, cet organisme se nourrissant en effet exclusivement de ces substances mortelles.
Effets : immunité aux poisons et venins naturels et magiques.
Contre-effets : si le porteur n'ingère pas une dose de poison au moins une fois par jour, le parasite prélève les éléments nécessaires à sa survie sur son organisme

(perte permanente d'un point de Constitution). Le porteur meurt lorsqu'il atteint 0 en Constitution. Pour récupérer les points de Constitution perdus de la sorte, il faut recourir au sort *restauration*.
Moyend'élimination : un jet réussi de Vigueur DD 25 détruit le parasite en 1D20 heures.
Espérance de vie : trois mois dans l'organisme du porteur.

Le guérisseur
Description : ce parasite de taille microscopique est "cultivé" à grand frais par les guildes qui ne comptent aucun prêtre dans leurs rangs. Le guérisseur se réfugie dans le système circulatoire de son porteur où il exerce ses vertus curatives.
Effets : neutralise les poisons naturels et magiques et guérit les maladies.
Contre-effets : aucun.
Moyen d'élimination : aucun (il meurt naturellement).
Espérance de vie : quatre heures dans l'organisme du porteur.
Prix de vente : 8 000 po
Le nocturnum
Description : ce parasite de taille microscopique se développe chez les espèces qui rêvent pendant leur sommeil. Bien qu'on ignore encore comment il choisit ses victimes, on sait qu'il existe à l'état naturel dans les marais. Le nocturnum se nourrit des messages nerveux véhiculant la fatigue et les rêves.
Effets : le porteur n'a plus besoin de dormir.
Contre-effets : une fois que le nocturnum meurt, son porteur tombe immédiatement dans un sommeil profond d'une durée de six semaines. Cette sieste, qui permet à l'organisme de se régénérer, est quasiment impossible à interrompre (exception : sort *guérison suprême*). Pour communiquer avec la victime, on peut recourir au sort *songe*.
Moyen d'élimination : un jet réussi de Volonté DD 20 détruit le parasite en 1D20 heures. C'est la seule façon d'éviter les contre-effets.
Espérance de vie : un mois dans l'organisme du porteur.

Les accessoires

Article	Prix
Bottes à talons creux (paire)	2 po
Bras postiche	5 po
Diamant de vitrier	25 po
Fourreau de manche	1 po
Housses de marche (paire)	5 pa
Miroir mobile	2 po
Pince préhensible	2 po
Sac silencieux	2-20 po
Sondeur	1 pa
Sourde oreille	2 po

Note : pour acheter ce type d'articles, il faut s'adresser à n'importe quelle guilde de voleurs.



Matériel de surviedu roublard

Les accessoires

Bottes à talons creux
Les talons de ces bottes préparées spécialement par un cordonnier sont creux et escamotables. La manœuvre nécessaire pour les ouvrir prend quelques secondes. Les roublards y entreposent le plus souvent de petits objets tranchants ou des acides, tous très utiles en cas d'arrestation. Seule restriction, le contenu de chaque talon ne doit pas dépasser 15 cm^3. Pour découvrir la supercherie, il faut réussir un jet de Fouille DD 20.

Bras postiche
La fabrication d'un bras postiche nécessite l'intervention d'un ébéniste, qui le taille dans un bois tendre qu'il recouvre d'une teinture couleur chair. On le fixe au niveau de l'épaule à l'aide de courroies et le camoufle avec des vêtements assez amples. Le bras postiche permet d'endormir la vigilance de la foule pendant que le roublard soulage leurs bourses. Ceci se traduit par un bonus de circonstance de +2 aux jets de Vol à la tire, et par un malus de circonstance de -2 aux jets d'attaque et de course. Pour découvrir la supercherie, il faut réussir un jet de Fouille DD 20.

Diamant de vitrier
Cet outil encore assez peu répandu permet de créer une ouverture ronde d'un maximum de 30 cm de diamètre dans une vitre sans le moindre bruit. Son utilisation est assez délicate : elle nécessite un jet de Dextérité DD 20 faute de quoi la vitre se brise avec perte et fracas.

Fourreau de manche
Ce fourreau attaché par deux lanières de cuir à l'avant-bras permet de ranger une dague assez fine et discrète que l'on peut dégainer très rapidement. Son utilisateur bénéficie d'un bonus de circonstance de +2 à l'initiative au cours du premier round de combat.

Housses de marche
Pour augmenter leurs chances de ne pas être repérés, les roublards placent des petits sacs molletonnés sur leurs chaussures, ce qui se traduit par un bonus de circonstance de +1 à tous leurs jets de Déplacement silencieux.

Miroir mobile
Cet outil rudimentaire se compose d'un bâton au bout duquel a été fixé un miroir que l'on peut incliner grâce à une rotule de fixation. Certains modèles

Les armes

Arme	Prix	Dégâts	Critique	Facteur de portée	Poids	Type
Arbalète à répétition	400 po	1d8	19-20/x2	25 m	5 kg	Perforant
Botte-lame	20 po	1d3+2	x2		1 kg	Perforant
Carreau-grappin*	12 po				250 g	
Flèche à eau	5 pa				150 g	
Flèche à feu	5 po	1d2			150 g	
Flèche à gaz	20 po				90 g	
Flèche à mousse	8 pa				150 g	
Flèche bruyante	1 pa				45 g	
Flèche fourchue	5 pc				150 g	

* : fourni avec 15 mètres de corde en soie
Note : pour acheter ce type d'articles, il faut s'adresser à une guilde de voleurs de taille respectable.

plus coûteux remplacent le traditionnel bâton de longueur variable par une tige de fer télescopique.

Pince préhensible
Cette tige métallique terminée par une pince à quatre doigts permet de saisir des objets distants. Chaque doigt est relié à un fil qui passe à travers la tige creuse. Le roublard joue avec les fils pour manipuler chaque doigt à sa convenance. L'utilisation de cette pince est malaisée, c'est pourquoi elle nécessite un jet de Dextérité DD 18.

Sac silencieux
Les cambrioleurs savent à quel point la discrétion est importante, c'est certainement pourquoi ils ont inventé ces sacs molletonnés et compartimentés qui permettent de contenir toutes sortes d'objets sans qu'ils puissent jamais s'entrechoquer. Sans cet accessoire, les jets de Déplacement silencieux des cambrioleurs bénéficient d'un malus de circonstance de -2 lorsqu'ils marchent, et de -6 lorsqu'ils courent.

Sondeur
Cet accessoire permet au roublard d'évaluer au plus juste la profondeur d'une cavité. Il se compose d'une bobine de fil gradué lesté par un petit poids en plomb. L'opération de mesure consiste à laisser courir le fil jusqu'à ce que le poids touche le sol et de se reporter à la graduation.

Sourde oreille
Posé contre un mur ou une porte, ce cylindre métallique et creux en forme de cornet offre une meilleure acuité auditive à son utilisateur. Il bénéficie dès lors d'un bonus de circonstance de +2 aux jets de Perception auditive.

Les armes

Arbalète à répétition
Cette arme est équipée d'un chargeur de douze carreaux, d'un rail de visée (+1 aux jets d'attaque à distance) et d'un système de réarmement simple et rapide. Construite entièrement en bambou, elle est beaucoup plus légère que ses homologues, mais aussi plus fragile. Remplacer un chargeur vide par un plein constitue une action complexe pouvant provoquer une attaque d'opportunité. Le réglage du rail de visée nécessite quant à lui un jet d'Artisanat (fabrication d'arbalètes) DD 20.

Botte-lame
Ce mécanisme permet de libérer une lame de 10 cm installée dans la semelle d'une botte. Une simple pression suffit pour que la lame jaillisse. L'utilisation de cette arme est gérée par les règles de lutte (cf. *Manuel des Joueurs*, page 137). En revanche, du fait de la rigidité de cette botte, son propriétaire se voit affubler d'un malus de circonstance de -2 aux jets de Déplacement silencieux. Pour découvrir la supercherie, il faut réussir un jet de Fouille DD 20.

Carreau-grappin
Ce carreau en forme de grappin replié s'utilise indifféremment avec une arbalète légère ou lourde, mais jamais avec une arbalète à répétition, son chargeur étant par trop réduit pour pouvoir l'accueillir. La corde en soie reliée au carreau-grappin se déroule dès qu'il est propulsé. En revanche, compte tenu de son poids, l'utilisateur bénéficie d'un malus de circonstance de -2 aux jets d'attaque et le facteur de portée de l'arbalète est réduit de 5 mètres.

Flèche à eau
Partant du principe qu'un roublard est plus en sécurité lorsqu'il évolue dans l'ombre, les guildes se sont penchées sur différents moyens d'éteindre une torche à distance. La méthode la plus usitée consiste aujourd'hui à équiper une flèche d'un bulbe assez fragile contenant une réserve d'eau. Tirée avec précision, cette flèche est capable d'éteindre une torche à plusieurs dizaines de mètres de distance. En revanche, compte tenu de son poids, l'utilisateur bénéficie d'un malus de circonstance de -2 aux jets d'attaque et le facteur de portée de l'arc est réduit de 2,50 mètres. Certains roublards utilisent ces flèches pour nettoyer les taches de sang à distance.

Flèche à feu
Quand une opération tourne au vinaigre, le roublard doit rapidement trouver un moyen de distraire ses poursuivants. Au moment de l'impact, cette flèche de conception récente libère une substance qui s'enflamme au contact de l'air. On la tire le plus souvent sur des meubles ou des rideaux pour déclencher un incendie. En revanche, compte tenu de son poids, son utilisateur bénéficie d'un malus de circonstance de -2 aux jets d'attaque et le facteur de portée de l'arc est réduit de 2,50 mètres.

Flèche à gaz
La meilleure façon d'éviter d'être surpris par des gardes est encore qu'ils dorment à poings fermés. Cette flèche développée à grand frais par une guilde de renom crée un nuage de gaz soporifique à son point d'impact, qui endort tous les humains pendant une durée de 1d6 minutes (zone d'effet : 2 mètres de rayon ; jet de sauvegarde : Vigueur DD 17, annule). Compte tenu du budget nécessaire à la fabrication de ces flèches, la guilde restreint ces traits à ses meilleurs éléments. Elle espère prochainement tester ses vertus sur d'autres espèces vivantes.

Flèche à mousse
Les cambrioleurs s'efforcent d'être le plus discret possible. Malgré leur entraînement, il arrive pourtant que certaines surfaces les empêchent de se déplacer sans bruit. C'est pourquoi on leur propose désormais des flèches équipées d'un bulbe assez fragile contenant de la ganéoul. Cette poudre exotique a ceci d'intéressant qu'en se répandant sur le sol (2 m_ par flèche) elle lui donne les propriétés de l'hypne. En revanche, compte tenu de son poids, son utilisateur bénéficie d'un malus de circonstance de -2 aux jets d'attaque et le facteur de portée de l'arc est réduit de 2,50 mètres.

Flèche bruyante
Ces flèches ont été développées pour faciliter le travail d'infiltration du roublard, et plus précisément pour distraire les gardes en faction. Au moment de l'impact, elles émettent un bruit étrange qui les attirera à coup sûr. Réalisé dans un bois très léger, ces traits de petite taille se tirent uniquement à partir d'un arc court. Son utilisateur bénéficie d'un bonus de circonstance de +2 aux jets d'attaque et le facteur de portée de l'arc est augmenté de 5 mètres.

Flèche fourchue
Cette flèche est principalement utilisée pour trancher cordes et cordages. Sa double pointe n'est pas très aiguisée, au contraire de l'intérieur de la fourche, ce qui permet de mieux couper une corde si le jet de toucher est réussi. Sa forme excentrique nécessite un entraînement particulier, faute de quoi le tireur bénéficie d'un malus de circonstance de -2 aux jets d'attaque.

Le laboratoire

Acide de mortier
Ce mélange à base d'acide concentré permet de dissoudre le mortier qui enchâsse les pierres d'un mur. Une dose de cette substance permet de dissoudre jusqu'à 50 cm^3 de mortier en un peu moins d'une minute.

Graines d'alerte
Ces graines exotiques récoltées pendant l'arrière saison sont séchées avant de se révéler d'une quelconque utilité pour les roublards. Répandues sur le sol à un endroit stratégique de la demeure cambriolée, elles émettent un claquement sonore perceptible jusqu'à 30 mètres dès que quiconque les écrase.

Nuage de poursuite
Cette substance généralement stockée dans une fiole est utilisée pour semer d'éventuels poursuivants. Une fois brisée au sol, elle produit une épaisse fumée grise et opaque, qui rend impossible toute perception. Le nuage de poursuite limite le champ de vision (y compris la vision dans le noir) à 1,50 mètre. En cas de combat, les créatures se trouvant à moins de 1,50 mètre bénéficient d'un camouflage à 50% (20% de chances que les attaques les ratent). Au-delà, le camouflage devient total (50% de chances que les attaques ratent, et leurs adversaires ne peuvent pas les repérer).

Pâte à empreinte
Cette pâte molle qui sèche rapidement à l'air libre permet de réaliser des copies d'objets rudimentaires en métal. Les roublards en emmènent sur le terrain pour prendre l'empreinte de l'objet désiré (généralement une clé) avant de la remettre à l'alchimiste et à l'artisan de la guilde qui réalisent respectivement le moule et la copie dudit objet.

Peinture nocturne
Cet onguent de couleur sombre atténue l'éclat des parties les plus luisantes du corps, du visage et de l'équipement du roublard. Une application rigoureuse de ces peintures lui permet de bénéficier d'un bonus de circonstance de +2 à ses jets de Discrétion.

Repousse-chien
Cette poudre préparée à l'aide de piments et de poivres exotiques est particulièrement efficace contre les animaux domestiques. Ils stopperont net leur poursuite si le fuyard réussit à la jeter sur leur chemin (jet de sauvegarde : Vigueur DD 25, annule).

Le laboratoire

Article	Prix
Acide de mortier	30 po la dose
Graines d'alerte	1 po le sachet
Nuage de poursuite	25 po la dose
Pâte à empreinte	1 po l'empreinte
Peinture nocturne	2 pa l'application
Repousse-chien	5 po le sachet

Note : pour acheter ce type d'articles, il faut s'adresser à une guilde de voleurs de taille importante.

Objets magiques

Anneau de silence
Outil de prédilection des cambrioleurs mais aussi des assassins, cet anneau leur permet d'agir au mépris des règles élémentaires de discrétion. Ses effets sont en tout point similaires au sort *silence*, et déclenchés par un simple mot de commande.
Niveau de lanceur de sorts : 12. *Conditions :* Création d'anneaux magiques, *silence*. *Prix de vente :* 15 000 po.

Costume éclair
Pour infiltrer une propriété, un roublard fait souvent appel à ses talents de travesti. Plus la cible est riche, plus le costume nécessaire est précieux et... long à enlever. Pour pallier à ce genre de problème, un magicien de guilde a développé toute une gamme de vêtements magiques qui se retirent d'un geste et se consument immédiatement après avoir prononcé un mot de commande. La ruse est imparable, à moins évidemment de prendre l'espion en flagrant délit.
Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *mains brûlantes*. *Prix de vente :* 1 000 à 1 500 po selon le vêtement.

Auteur : Michaël Croitoriu
Illustrations : Bertrand Bès
et Manuel des Joueurs de Dungeons & Dragons

La ville est un échiquier

Ce scénario pour *Vampire : La Mascarade* requiert la connaissance des pouvoirs avancés de la discipline Obténébration, qu'on peut trouver notamment dans le *Guide du Sabbat* et dans le *Guide des Joueurs du Sabbat* (ou sur Internet en cherchant un peu). À part ça, il ne présente pas de difficultés particulières. Il peut être joué par des membres de la Camarilla comme du Sabbat. Il demande un minimum d'adaptation en fonction du groupe, mais peut être situé dans n'importe quelle grande cité, du moment qu'il y a quelques Lasombras dans les parages. Idéalement, les PJ sont proches du pouvoir local ou se sentent concernés par le bien-être de leur cité.



Synopsis

Un "diableur en série" est lâché en ville... Qui saura l'arrêter avant que la panique ne jette tous les Damnés les uns contre les autres ? Les dirigeants de la ville en savent peut-être plus qu'ils n'osent l'admettre. Si les PJ laissent les événements les guider, ils vont à l'abattoir comme tous les moutons de Panurge.

L'histoire en quelques mots

La cité dans laquelle vivent les PJ est confrontée aux crimes d'un tueur en série. Des disparitions à répétition font de gros trous dans la population vampirique, d'où une psychose grandissante. Aux PJ de voir s'ils préfèrent laisser faire, au risque de devenir des cibles eux aussi, ou réagir. Dans ce dernier cas, ils ont une chance de mettre la main sur le coupable, un diaboliste psychopathe, avant qu'il ne mette fin au règne du Prince ou de l'archevêque local, et n'instaure le sien. La méthode de l'assassin pour créer le chaos dans la ville est de ne tuer qu'en fonction des résultats d'une partie d'échecs à laquelle il joue par correspondance avec le dirigeant de la cité.

From Hell

Le Conteur doit créer par petites touches une ambiance psychotique. Y compris au sein du groupe des PJ. Certains peuvent soupçonner l'un d'entre eux d'être le responsable des disparitions (surtout si les PJ appartiennent au Sabbat). Les PJ peuvent même être soupçonnés d'être les coupables, et devoir fuir les autres Damnés de la ville.

Ce scénario est censé pouvoir explorer les limites extrêmes de la paranoïa et du génie du mal. Parfois, les joueurs disent : *"Ce n'est pas possible, il faudrait vraiment être tordu pour avoir pensé à ça."* Ou alors : *"Mais ton scénario est complètement injuste, on n'a aucune chance !"* Eh bien, ce scénario est tordu et injuste. Quand vous interprétez Caine Holew, ne laissez aucune part au hasard. Semez des ennemis invisibles potentiels, soupçonnez un attentat derrière chaque tournant de mur, etc. Pour débusquer le Roi Noir, les PJ devraient moins avoir besoin de super pouvoirs que d'un esprit encore plus tordu que celui du dément.

Caine Holew, sa vie, son œuvre

Né le septième fils d'un berger éthiopien au siècle dernier, Caine défia les puissances du ciel et finit par se faire Étreindre par Montano, le propre infant de Lasombra.

Ce Sire sévère et incommensurablement puissant, originaire d'une région voisine de l'Afrique, l'éleva secrètement dans l'Abysse d'où jaillissent les ténèbres lasombras. Baigné dans les ombres, Caine ne devint jamais un vampire "normal". Dressé par Montano pour éliminer tous les traîtres lasombras, il dispose de pouvoirs d'Obténébration exceptionnels. Au cours des époques, Caine voyagea en Ukraine, en Égypte et en Espagne, laissant derrière lui des cités vidées de Lasombras. Il y a un peu plus d'un an, Caine a commencé à préparer son voyage suivant, qui doit le mener dans la ville des PJ. Désireux de s'installer une base durable, il lance son maître plan. D'abord, par l'intermédiaire de mortels, il fait construire *L'Étoile noire* (cf. encadré), qui devient aussitôt un endroit populaire. Puis il fait installer deux refuges secondaires (A et B) discrets (du type "abri anti-atomique avec cave où nul ne vous entendra crier") dans des petites villes voisines. Il installe ses servants et ses alliés (qui s'ignorent tous) dans les trois refuges, puis il arrive en ville.



Le vampire qui venait du froid

Le Roi Noir arrive dans la cité sous l'identité officielle d'Andreï Simevelada. La première chose qu'il fait consiste à venir se présenter au Prince ou à l'archevêque. Selon la perspicacité et la puissance de ce dernier, il choisit ou non de lui révéler son "véritable" clan (Lasombra antitribu ou Lasombra, selon la situation). Il est admis au sein de la ville, pourvu qu'il obéisse aux lois locales. Il affirme avoir acheté *L'Étoile noire* pour s'en servir de refuge et le dirigeant n'y voit pas d'objections (il lui accorde même l'Élysium si c'est un Prince). Si la cité appartient au Sabbat, "Andreï" prétend publiquement être un Brujah antitribu, et si elle appartient à la Camarilla (ou aux anarchs), il dit être un Brujah d'origine soviétique (à l'époque où l'Éthiopie était sous influence communiste). Il explique que sa dernière demeure était une ville ukrainienne (actuellement désertée par les vampires). Il sous-entend qu'il fait partie du crime organisé. Si vous ne jouez pas ce scénario comme un épisode d'une soirée, vous avez tout loisir de présenter progressivement aux PJ *L'Étoile noire* et Andreï Simevelada, en ne liant pas forcément les deux. Pour Caine, la meilleure défense c'est l'attaque, et il favorise donc toutes les entités qui menacent la ville (des loups-garous à la secte ennemie) en distillant par des intermédiaires des informations connues grâce aux ombres.

Lorsqu'il juge le moment propice, le Roi Noir envoie une proposition de partie d'échecs au Roi Blanc, qui, fier de son intelligence, accepte et publie le premier coup dans un quotidien local. Le Roi Noir répond trois jours après avec une nouvelle missive. La partie commence...

Chronologie

J-7 mois : ouverture de l'*Étoile Noire*.
J-6 mois : arrivée en ville d'Andreï Simevelada.
J-1 mois : disparition d'une bande d'anarchs.
J-13 : le Roi Blanc, amusé/intrigué, accepte de commencer une partie d'échecs par correspondance avec un mystérieux Roi Noir anonyme.
J+0 : première prise d'un pion (blanc) dans la partie d'échecs. Première disparition (diablerie du Premier Pion). Le Roi Blanc est dans l'expectative (désertion ? kidnapping ?).
J+3 : prise d'une deuxième pièce dans la partie d'échecs. Deuxième disparition.
J+7 : prise d'une troisième pièce dans la partie d'échecs. Troisième disparition. Les dirigeants de la cité déclarent l'état d'urgence.

Et les PJ dans tout ça ?

Tout dépend de la relation qu'ils entretiennent avec le pouvoir local. S'ils en font partie, en tant que serviteurs voire en tant que dirigeants eux-mêmes, ils sont mis au courant dès la première disparition, même si le lien avec le jeu d'échecs n'est pas accompli tout de suite. Si les PJ sont alliés au dirigeant, ils sont informés dès la deuxième disparition qu'il y a un problème. Si les PJ n'ont pas de relation particulière avec le pouvoir, ils apprennent les disparitions lors du troisième enlèvement, lorsque les dirigeants déclarent l'état d'urgence, et imposent aux vampires de rester dans leurs refuges ou leurs alentours immédiats pendant le temps qu'il faudra pour trouver le responsable. Si les PJ sont des ennemis du pouvoir en place, celui-ci les soupçonne et les harasse ou bien tente de profiter de la situation pour tenter de faire exécuter les PJ sans opposition des notables (Primogène, etc.) effrayés par les disparitions.

Les noms...

Seuls les noms du Roi Noir sont indiqués ici. Les autres noms dépendent de l'endroit où vous situez cet épisode sanglant de votre chronique. Des dénominations génériques sont donc indiquées pour les autres PNJ.

- Le Bouc émissaire : c'est un vampire important en ville, soit un Primogène soit un évêque. De préférence, il s'agit d'un Malkavien car Caine craint la discipline d'Aliénation. Caine fait tout pour orienter les soupçons sur le Bouc émissaire.

- La Force de frappe : Caine se débrouille, en utilisant ses pouvoirs et son Sang puissant, pour faire passer sous sa coupe une escouade d'intervention de la police ou de la gendarmerie locale. Il s'agit juste d'un petit groupe d'élite, auquel il fait croire qu'il est un membre haut placé du gouvernement. Il l'utilise en dernier ressort.

- Le Gérant du casino : cette goule de Caine Holew connaît son patron sous le nom d'Andreï Simevelada, sait qu'il s'agit d'un vampire, et connaît un seul passage secret du casino : celui de l'ascenseur.

- Les Lasombras locaux : ce sont les cibles privilégiées des attaques de Caine. S'ils sont alliés au Roi Blanc (cas du Sabbat), ils sont attaqués en priorité. S'ils ne sont pas présents en grande quantité ou s'ils sont "alliés" au Roi Noir (cas de la Camarilla), ils sont sacrifiés à chaque opportunité (quand le Roi Noir perd une pièce).

- Les Outres à sang : Caine a capturé deux mortels, les a emmenés par les ombres dans sa tanière de *L'Étoile noire*, les a étreints et depuis il s'en sert comme Outres à Sang. Lorsqu'il chasse, il absorbe le sang humain sans pouvoir en tirer subsistance. Lorsqu'il revient dans sa tanière, il vomit ce sang dans la bouche des Outres à Sang, puis boit leur sang. Les Outres à Sang perdent la raison assez vite.

- Le Premier pion : c'est une goule de confiance du Prince ou bien un Lasombra proche du pouvoir. Si c'est une goule, Caine en fait un vampire puis le diable. Si c'est un Lasombra, il le diable directement. Caine extrait directement de l'âme de sa victime les informations dont il a besoin. Ces informations lui sont précieuses pour déterminer quelles doivent être ses prochaines victimes et quelles sont les capacités du dirigeant de la ville (et ses atouts, ses tactiques, etc.).

Et si ... un PJ est Lasombra

Soyez généreux : accordez-lui une chance de comprendre qu'il est en danger de mort et de quitter la ville jusqu'à ce qu'il ne risque plus rien. Il peut remarquer qu'une étrange épidémie de disparitions affecte les Lasombras en particulier (ou un Malkavien peut le lui faire remarquer). Ce sera le dernier Lasombra à être diablé par Caine Holew. Facilitez la première partie de l'enquête, pour que les PJ réalisent qu'il leur faut trouver le tueur avant qu'il ne soit trop tard.

L'étoile noire

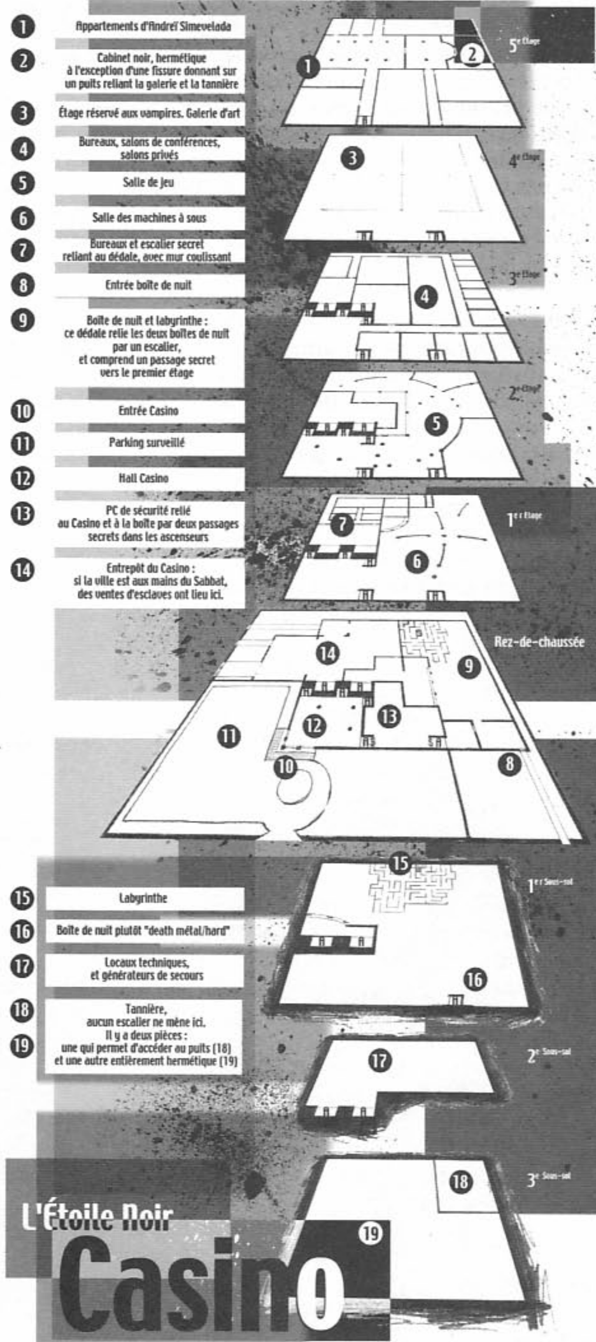
Ce lieu de divertissement est rentable dès son ouverture. À force de corruption et de Domination, Caine Holew a décroché toutes les autorisations nécessaires pour ouvrir un casino proposant toute une palette de services. *L'Étoile noire* est possédée (au bout du compte) par DecaStellar, une firme domiciliée à Gibraltar dont la propriété est matérialisée par dix bons au porteur (comme dans *Largo Winch*). La particularité la moins facile à remarquer du casino est la mauvaise qualité des surfaces réfléchissantes (et leur absence dans les étages supérieurs). Le bâtiment a une entrée de luxe pour les clients du casino, une entrée normale (bondée) pour ceux des boîtes de nuit et une autre par derrière pour le personnel et les livraisons. L'architecte amnésique vit maintenant au Zimbabwe.

- Le Roi Blanc : c'est le vampire le plus influent de la ville (officiellement). Typiquement, il s'agit du Prince ou de l'archévêque. Mis en danger par les disparitions, il a tendance à réagir férocement en déclarant l'état d'urgence et en mettant la pression sur tout le monde. Le Roi Blanc fait aussi appel à des investigateurs (les PJ, à moins qu'il ne soit en froid avec eux), qu'il place sous la surveillance d'autres espions. Lorsqu'il fait le lien avec la partie d'échecs, il peut décider d'arrêter celle-ci. Mais au bout d'un certain temps, comme le Roi Noir continue à envoyer des mouvements et enlever des gens, le Roi Blanc préfère reprendre la partie pour tenter de contrôler les choses.
Gêné par les implications politiques, il peut ne pas révéler l'existence de la partie d'échecs qu'il joue par correspondance avec le criminel. S'il le fait, la préoccupation de chacun en ville devient de connaître la disposition des pièces et de tenter de deviner qui est en danger et qui ne l'est pas.

- Le Soi-disant allié : en cas de perte d'une reine, d'une tour, d'un fou ou d'un cavalier, Caine tue non pas un de ses agents (il n'en voit pas l'intérêt) mais un allié de confiance du Roi Blanc, son bras droit si c'est une reine qui est prise. Dans la note préenregistrée qui est transmise en même temps que le mouvement d'échecs suivant, il explique en termes poétiques que l'allié en question était un "candidat mandchou", serviteur involontaire du Roi Noir.

- Le Servant informaticien : il demeure en permanence dans le refuge secondaire A. Il est Dominé et ne dispose pas de réelle autonomie. Il ignore même qui est son maître, et il pense que c'est le Bouc émissaire (Caine lui a implanté de faux souvenirs mettant en scène ce personnage). Il est chargé de contrôler le bon fonctionnement d'un ordinateur sur lequel tourne un programme d'échecs. Tous les trois jours à partir du septième, il poste le nouveau mouvement accompagné d'un petit poème préenregistré. La stratégie retenue pour les mouvements doit être strictement évasive, sauf en cas de contre-ordre. Ce dernier est délivré par Caine sous la forme d'un pseudonyme qu'il arbore sur un forum de l'Internet, que surveille en permanence le Servant. Il n'y a jamais de communication téléphonique. Caine n'oublie jamais de donner le contre-ordre, qui signifie que la tactique choisie est offensive et qu'il peut se permettre de prendre une pièce.

- Le Sosie : Caine Holew a capturé un Tzimisce et il est parvenu à le contrôler en mixant la Domination et la puissance de son Sang d'Ancien. Caine Holew a aussi capturé une petite frappe brujah (13e Génération, Célérité 2, Puissance 2). Il a ensuite ordonné au Tzimisce de donner au Brujah son apparence, et il a complètement lavé le cerveau du Brujah pour qu'il ait des souvenirs fictifs et qu'il croit être lui. Le Sosie a pour instruction, dès qu'il a la possibilité de bouger, de se rendre en ville et de tuer tous les vampires qu'il peut trouver. Le Tzimisce se trouve empalé dans le refuge secondaire B. Le Sosie est prisonnier d'une Oubliette, à côté d'un réfrigérateur rempli de sang humain. Il suffit à Caine d'un ordre mental pour dissiper l'Oubliette.



Éléments d'enquête

Les disparitions : le Roi Noir attaque toujours de la même façon. Il attend que sa cible soit seule et sans surveillance, puis il suscite une zone de ténèbres autour d'elle, passe par les ombres pour arriver jusqu'à elle, la vide de son sang, l'emmène par les ombres jusqu'à une cachette proche (dans les égouts par exemple), la diable et repart sous forme de ténèbres. Il n'y a jamais de cendres sur les lieux de l'enlèvement. Quelqu'un espionnant la scène verra juste la lumière disparaître, puis revenir sur une pièce où la victime est absente. Quelqu'un utilisant le Contact de l'Esprit sur l'endroit peut juste sentir que quelque chose d'abominable s'est déroulé dans les environs.

Les mouvements : les premiers mouvements du Roi Noir sont écrits à la main par un humain Dominé au hasard. L'humain met les messages sous pli, puis les poste. Ils sont adressés à l'alias utilisé par le dirigeant de la cité pour son éventuelle existence légale, ou bien à sa goule la plus adaptée à ce genre de circonstances. Une fois chaque lettre postée, le Roi Noir efface la mémoire de l'humain. Le Contact de l'Esprit ne permet pas d'apprendre grand-chose, même avec beaucoup de succès. Les mouvements qui suivent le deuxième meurtre sont calculés sur un ordinateur, imprimés et postés (avec moult précautions) par le Servant informaticien.

La stratégie du Roi Noir

Caine Holew ne joue même pas "selon les règles". Il triche. Sa stratégie, c'est mentir, mentir et encore mentir un peu, accumulant les couches de mensonges comme autant de protections.

- Si la situation s'y prête, le Roi Noir va jouer les "entremetteurs de la mort". Si le Roi Blanc dispose d'un ennemi d'envergure, le Roi Noir lui propose également une partie d'échecs (en prenant alors le titre de Roi Blanc). Il fait alors l'intermédiaire anonyme entre les deux ennemis, tuant leurs serviteurs les uns après les autres tandis que la partie se déroule.
- Pour se déplacer lorsqu'il veut échapper aux filatures (c'est-à-dire 99% du temps), Caine Holew utilise des stratégies élaborées pour semer tout espion éventuel, de préférence en se perdant dans de grands garages labyrinthiques proches de *L'Étoile noire*, et grâce à Marche d'Ombre.
- Pour collecter des informations, Caine Holew cherche à placer ses ombres espionnes (lire la description de son pouvoir Sombres Visions) dans les endroits les plus stratégiques, notamment la salle de réunion du Roi Blanc (plus, pourquoi pas, dans le refuge d'un PJ). Il lui suffit pour cela de demander audience au dirigeant, et de toucher l'ombre qu'il souhaite utiliser tout en discutant. Par la suite, Caine dispose d'informations solides.
- "Andreï" propose au Roi Blanc de faire semblant de rassembler une opposition à son règne, afin de démasquer les traîtres et certainement l'assassin. (Il enregistre la conversation pour avoir une preuve de sa "bonne foi" si le Roi Blanc en profite par la suite pour le persécuter.) Ainsi, il joue les deux côtés à la fois. Il ne se sert pas vraiment de sa position pour déstabiliser le Roi Blanc (dans un premier temps), mais plutôt pour collecter des informations et détourner les soupçons vers des "coupables idéaux".

Caine Holew

Autres noms : Andreï, le Roi Noir, alias "El Matador", Némésis du clan lasombra.

Description : beau visage de type éthiopien. Grand et très, très noir. Insistez sur la noirceur de sa peau. Normalement, la peau pâlit considérablement après l'Étreinte. Se peint fréquemment certaines parties du corps. La plupart du temps, Andreï est vêtu d'un costume de luxe.

Lasombra antitribu de la Cinquième Génération, infant de Montano. Né en 1857, Étreint en 1874. Mérites : Inaliénabilité, Diablerie invisible. Handicaps : Peau de l'âme (chaque diablerie noircit un peu plus sa peau), Diablerie limitée (ne peut diabler que les Lasombras), Soif de Mathusalem, Dérangements (cannibalisme vampirique, ritualisation des crimes, tendance à se prendre secrètement pour Caïn, hallucinations).

Force 3, Dextérité 4, Vigueur 4, Charisme 5, Manipulation 4, Apparence 4, Perception 6, Intelligence 4, Astuce 6.

Bagarre (sp. agripper) 5, Furtivité (sp. ténèbres) 5, Intimidation 4, Occultisme 4, Politique 3, Subterfuge 5, Vigilance 2, plus de nombreuses autres.

Volonté 10, Voie de la Nuit 10. Conviction 4, Instinct 4, Courage 4.

Allié 3 (son sosie, lié par le Sang), Force militaire 3, Servants 4 (une goule officielle : le gérant de *l'Étoile Noire* ; et une goule secrète : l'informaticien dans une cité voisine), Troupeau 3.

Obténébration 8, Domination 5, Puissance 2.

Pouvoirs d'Obténébration exceptionnels : peut faire appel à tous les pouvoirs d'Obténébration jusqu'au niveau 8. Fait un large usage de Marche d'Ombre. Connaît deux pouvoirs d'Obténébration uniques : Remontée à la Source des Ténèbres (niveau 7) et Sombres Visions (niveau 8).

Remontée à la Source des Ténèbres : ce pouvoir détecte l'usage voire la connaissance de la discipline d'Obténébration. Le PJ dépense 1 point de Sang et fait un jet de Perception + Furtivité difficulté 6. En cas de détection, le lanceur du pouvoir connaît la localisation actuelle de la personne. Elle peut ensuite réutiliser le pouvoir en se concentrant sur la personne, et connaître automatiquement sa position pour 1 point de Sang ; la capacité à retrouver sans jet la personne détectée ne dure que jusqu'à la fin de la nuit. Chaque point d'Occultation enlève 1 succès au jet.

Échec critique – Tous ceux qui possèdent Obténébration dans un rayon de (nombre d'échecs critiques) x 10 kilomètres connaissent la localisation d'une source de ténèbres (le lanceur du pouvoir).

1 succès – Le lanceur du pouvoir détecte l'usage de l'Obténébration dans un rayon de 100 mètres, et sa connaissance au toucher.

2 succès – Le lanceur du pouvoir détecte l'usage de l'Obténébration dans un rayon de 1 kilomètre, et sa connaissance à portée de vue.

3 succès – Le lanceur du pouvoir détecte l'usage de l'Obténébration dans un rayon de 10 kilomètres, et sa connaissance dans un rayon de 100 mètres.

4 succès – Le lanceur du pouvoir détecte l'usage de l'Obténébration dans un rayon de 100 kilomètres, et sa connaissance dans un rayon d'1 kilomètre.

5 succès – Le lanceur du pouvoir détecte l'usage de l'Obténébration dans un rayon de 1 000 kilomètres, et sa connaissance dans un rayon de 10 kilomètres.

Sombres Visions : ce pouvoir permet à son détenteur de choisir une ombre spécifique comme poste d'observation. Le vampire peut alors voir et entendre (s'il le désire) ce qui pourrait être vu et entendu s'il se tenait au sein de cette ombre. Le vampire doit dépenser 1 point de Sang et 1 point de Volonté dans chaque ombre ainsi utilisée, mais l'affinité entre le vampire et l'ombre persiste jusqu'à ce que l'ombre soit dispersée par la lumière du soleil. Ce pouvoir n'a aucune limitation de distance.De plus, le vampire peut choisir de se familiariser avec une ombre au prix d'1 point de Sang (en plus du coût de base), et il pourra voir et entendre par cette ombre automatiquement et sans dépense supplémentaire, pour une durée de temps et à une distance illimitées, tant que l'ombre n'a pas été détruite par les rayons du soleil ; le vampire peut se familiariser avec un nombre d'ombres égal à son Intelligence + Occultisme.

- Si les événements conduisent à la mort de vampires locaux, Caine peut s'abstenir de tuer pour cette fois, ce qui lui évite de prendre des risques.
- S'il est publiquement accusé de quelque crime que ce soit, "Andreï" proteste de sa vertu, et surtout exige des preuves, des vraies, et pas un faisceau de suspicions. Il dément toute implication dans les événements jusqu'au bout.
- Si on met en avant son comportement douteux (usurpation de clan, attitude générale paranoïaque), il explique qu'il est menacé en raison précisément de son appartenance à l'antitribu lasombra et qu'il doit se cacher en conséquence.
- S'il est publiquement démasqué comme un Lasombra antitribu, il utilise cela comme prétexte pour se montrer menaçant et pour exiger (et peut-être obtenir) l'arrêt de tout espionnage pesant sur lui. Car, selon lui, les assassins lasombras vont se jeter sur lui suite à cette révélation, qui constitue donc une attaque.
- Si son implication dans le jeu d'échecs est découverte et dévoilée de manière irréfutable (par exemple grâce à un niveau d'Augure Stratosphérique), "Andreï" continue de nier le reste. Il admet être le Roi Noir ayant initialement posté une invitation anonyme à une partie d'échecs par correspondance. Mais il affirme avoir cessé de jouer dès qu'il a perdu son fidèle allié "Sacrifice", ayant compris à ce moment-là que quelqu'un établissait une corrélation entre la partie en cours et les vampires de la ville. Il prétend avoir à ce moment-là adopté une démarche paranoïaque destinée à éviter tout espionnage. Il explique qu'avouer être le Roi Noir revenait à avouer des crimes que quelqu'un d'autre commettait. L'intérêt : gagner un peu de temps avant une exécution, et trouver une porte de sortie (sous la forme d'une ombre propice).
- Si son implication dans les crimes est indéniablement prouvée, Caine prétend n'avoir pas envoyé les messages (les mouvements d'échecs), et n'être que l'exécuteur du Roi Noir, qui aurait organisé toute l'affaire dans l'ombre. Il affirme qu'il s'agit d'un vampire qui l'a mentalement subjugué. Il se dit incapable de se souvenir du visage de son maître, comme si on l'avait effacé par Domination ou Occultation, mais il cite des détails qui permettent de remonter jusqu'au Bouc émissaire. Selon la crédulité de ses interlocuteurs, il "collabore" (le temps de tous les éliminer) ou bien il s'enfuit pour frapper très fort très vite par la suite.
- S'il est attaqué à un quelconque moment, ou qu'il sait qu'on va l'attaquer, Caine plonge la scène dans l'obscurité et s'évade par les ombres. Il annule mentalement l'Oubliette qui retient son Sosie, lequel peut alors aller se faire tuer en ville, laissant croire que tout est fini.

Jusqu'au mat !

Si vous êtes familier avec le jeu d'échecs (si ce n'est pas le cas, apprenez ; ce n'est pas compliqué), peut-être est-ce l'occasion d'utiliser quelques accessoires. Posez un échiquier à proximité de la table de jeu, avant l'arrivée des joueurs. Disposez les pièces de façon à ce qu'elles correspondent au moment où commence le scénario (première disparition ou troisième, cela dépend des circonstances). Ne leur expliquez pas ce qu'il fait là (ou dites-leur que c'est une partie par correspondance en cours). Au cours de la partie, lorsqu'un mouvement est exécuté par l'un ou l'autre joueur d'échecs, levez-vous et manœuvrez les pièces. Si vous désirez ne pas éveiller trop vite la curiosité des joueurs, vous pouvez dissimuler l'échiquier derrière un écran. Les joueurs peuvent (ou non) deviner de quoi il s'agit. Ils peuvent obtenir un aperçu bref de l'objet s'ils réussissent des jets d'Yeux du Chaos. Ils peuvent le voir normalement à partir du moment où le dirigeant de la cité les met dans la confidence (ils peuvent même suggérer des coups, pour chercher le pat par exemple). Vous pouvez rajouter quelques raffinements, en prenant un gant noir pour exécuter les mouvements du Roi Noir par exemple. Voire en mettant un loup noir sur votre visage à ce moment.

Et pour quelques gouttes de plus ...

Si vous souhaitez plus de détails, ils seront disponibles en ligne à l'URL suivante :
http://groups.yahoo.com/group/backstab

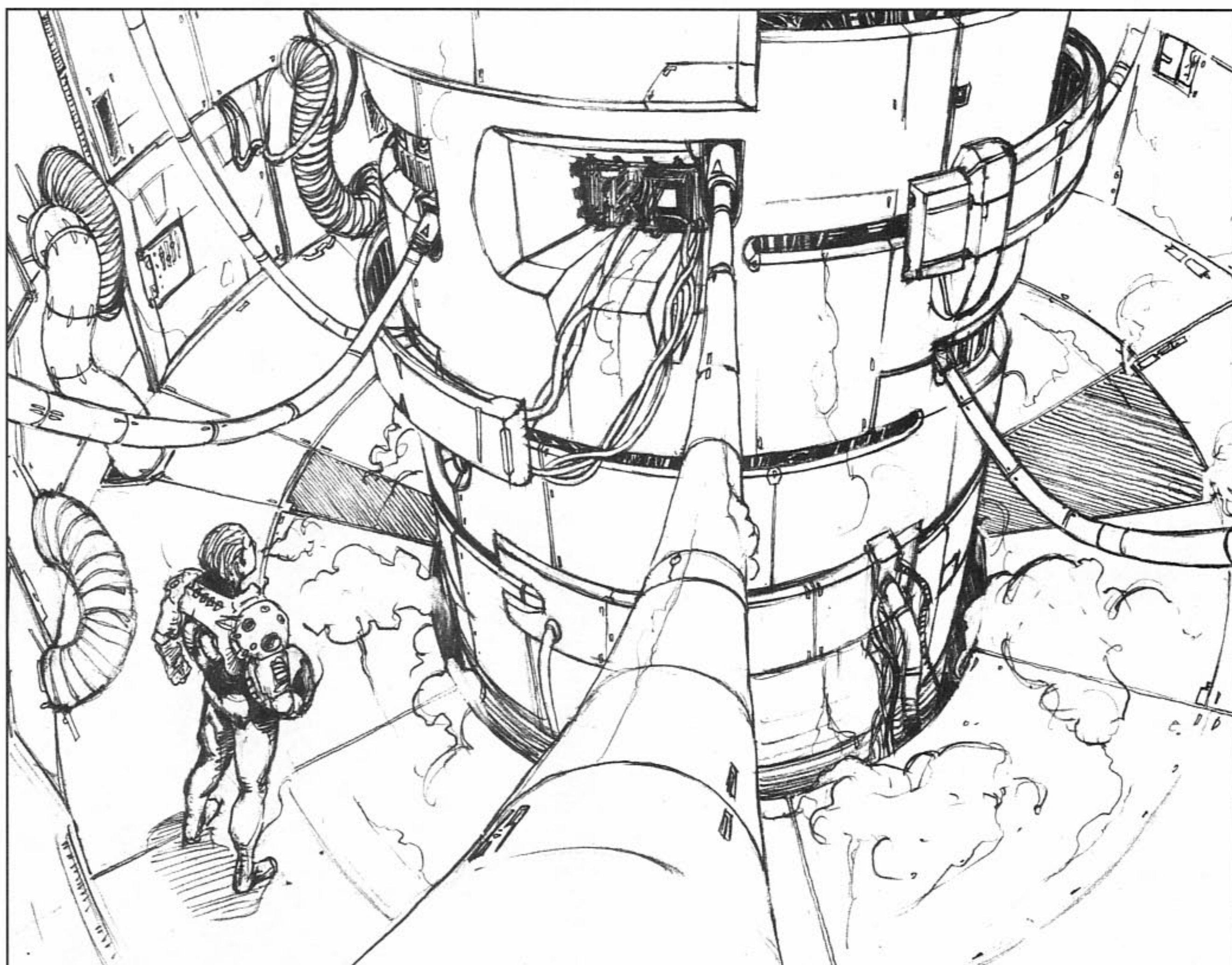
Épilogues possibles

Si les PJ parviennent, à force de suspicion, de filatures, d'astuce, d'utilisation de matériel high-tech ou de pouvoirs judicieusement choisis à démasquer Caine Holew et à arrêter sa machination, ils se voient récompenser par *L'Étoile noire*. Le casino est une affaire juteuse, et il forme un excellent refuge, où se nourrir est de plus d'une grande facilité. Restent les malheureux enfermés pour l'éternité dans le troisième sous-sol... À moins que les nouveaux propriétaires ne finissent par découvrir leur existence ? Dans ce cas, ils pourraient se réjouir (ou pas, selon leur personnalité) de l'opportunité qui leur est donnée de diabler deux vampires de la Sixième Génération (certes enfermés sous une grosse couche de béton). Diabler Caine Holew lui-même est une autre possibilité, mais en raison de la puissance mentale du psychopathe, c'est sans doute une mauvaise idée (cf. *Monty Mithras*).
Si les PJ ne démasquent pas le Roi Noir, la psychose finit par déboucher sur des affrontements généralisés entre vampires de la ville. Les coteries vraiment soudées se transforment en bandes de guerre, tandis que les autres éclatent et que les Damnés se cachent ou s'entretuent à la faveur de la confusion. Selon l'endroit où se déroule la chronique, cette guerre civile peut aboutir au réveil d'un Antédiluvien. Si plusieurs centaines de vampires meurent, le massacre est susceptible de provoquer la Géhenne (cf. *The Time of Thin Blood*). Sans aller aussi loin, l'événement qui conclue la partie d'échecs est l'élimination du Roi Blanc et la prise du pouvoir par Caine Holew, qui règne désormais sur une ville plongée dans un chaos crépusculaire (sans révéler qu'il est bien le Roi Noir). Le seul point "positif" de l'affaire : tous les Lasombras à cent kilomètres à la ronde sont morts. Leurs âmes se disputent l'attention du Roi Noir.

Ce scénario est dédié à Guillaume Luiggi, Conteur champion d'échecs
Inspi musique : Murder Ballads de Nick Cave & The Bad Seeds
Auteur : Cyril Pasteau
Illustrations : Aleksi Briclot

Un p'tit cube...

Il y a bien longtemps, lors de la suprématie de l'Empire des Généticiens, les avancées technologiques dépassaient de loin ce que les nations actuelles sont capables de faire. Les scientifiques de l'époque, avides de nouveaux savoirs exploraient tous les domaines de la science, bien souvent dans des complexes inconnus de la population, cachés dans les ténèbres de l'océan.



Synopsis

Ce scénario, prévu pour des joueurs moyennement expérimentés, insiste surtout sur leur ingéniosité et sur leurs capacités de réaction. Ils se retrouvent avec un objet relativement puissant dans les mains et devront affronter les forces des Veilleurs pour parvenir à en percer le secret. Ils partiront ensuite pour un ancien complexe de Généticiens où ils découvriront l'utilité de cet objet.

Introduction

Les PJ se trouvent au grand souk d'Équinoxe, attablés dans un de ses nombreux bars. La foule est compacte et l'animation rend les conversations difficiles. Peu d'événements notables sont à signaler depuis quelques jours. Les PJ peuvent donc en profiter pour se détendre.
Soudain, venant d'un peu plus loin, un coup de feu retentit. Il est suivi par plusieurs rafales d'armes automatiques et de nombreux cris provenant de la foule. Le premier réflexe des gens est de se précipiter vers la sortie ou de se coucher à terre. Plus loin, la fusillade continue, redoublant d'intensité.
La foule étant maintenant un peu dispersée, les PJ peuvent voir au loin trois hommes qui en poursuivent un autre. Tous les quatre tirent sans se préoccuper des passants. Plusieurs personnes s'effondrent, touchées par les rafales de fusil d'assaut.
Un jet de Perception Difficulté 10 permet aux PJ de se rendre compte de l'absence totale de membres de la Confrérie des Veilleurs. L'homme poursuivi abat trois de ses adversaires avant d'être à son tour touché à mort. Le dernier opposant s'enfuit dans la foule. Tout ceci se passe très vite et de façon totalement inattendue. Les PJ peuvent commencer à réagir mais ne pourront pas vraiment se mêler au combat. S'ils souhaitent poursuivre le quatrième homme, ils s'aperçoivent rapidement que ce dernier a disparu au milieu de la foule terrorisée. Les PJ peuvent au début se renseigner auprès des gens pour savoir où le meurtrier s'est enfui mais au bout de quelques dizaines de mètres, plus personne n'est en mesure de les aider.
Par contre, un jet de Perception Difficulté 12 réussi permet de découvrir que l'homme poursuivi a fait tomber quelque chose de sa poche (il faut que l'un des PJ réussisse, quitte à baisser la Difficulté). L'objet en question est un petit cube métallique de dix centimètres d'arête. Il est totalement lisse et ne présente aucune inscription. Le PJ qui le découvre n'a pas vraiment le temps de l'observer car c'est le moment choisi par les Veilleurs pour apparaître. Ils font dégager la foule et interrogent les témoins les plus proches de la scène du crime. Si les PJ sont malins, ils ne s'attarderont pas avec leur découverte et chercheront à se faire discrets. Vu la foule, cela ne pose pas de problème. Si jamais ils hésitent, faites-leur comprendre que l'objet semble vraiment étrange et mérite d'être étudié.

Enquête préliminaire

Dans un endroit plus tranquille, les PJ peuvent se poser plusieurs questions. La première est la provenance des armes détenues par les protagonistes. Même si les autorités de la station permettent la possession d'armes légères dans les souks, la possession d'armes de combat coûteuses est tout de même inhabituelle. D'autre part, la passivité des forces de sécurité, généralement réputées pour leur "efficacité" en cas de troubles est complètement étonnante. Les PJ ont aussi la possibilité d'apprendre que la fusillade a fait douze victimes (les trois protagonistes compris).
Découvrir l'origine de l'étrange objet n'est pas une tâche aisée et va demander aux PJ d'effectuer un travail d'enquête approfondi.

Découvrir la nature de l'objet

L'objet en question est un artefact des Généticiens. Les PJ n'en ont jamais vu de tel. Même si l'un de vos PJ est issu des Généticiens, il n'a pas la moindre idée de ce qu'est ce cube car il est issu d'expériences secrètes et jamais dévoilées. La matière même du cube, qui apparaît comme métallique, est particulière. Au toucher, la surface est douce comme de la soie ou du satin mais elle peut résister à une pression de plus de mille tonnes au centimètre carré.
Si les PJ en ont la possibilité, une étude microscopique du matériau révèle qu'il s'agit d'un alliage entre du titane et un métal connu sous le nom d'orichalque. Ce dernier est extrêmement résistant et aurait, dit-on, certaines propriétés extraordinaires. Si les PJ sont dans l'impossibilité de procéder à des tests, des contacts bien placés pourront le faire à leur place.
Dans le pire des cas, ils seront juste en possession d'un cube qui résiste anormalement aux dommages physiques. En effet, il semble que rien n'arrive à entamer sa surface (laser, diamant, etc.).

Une fonction étonnante

Alors que les PJ se démènent pour découvrir la nature et la fonction de l'objet, celui-ci leur réserve une nouvelle surprise. À minuit précise, le cube se met à luire d'une lumière située entre le bleu et le vert (l'intensité est telle qu'il peut éclairer une pièce entière). La lumière fluctue en intensité et donne à tous ceux qui la contemplent une impression de sérénité absolue. Soudain, la face supérieure se rétracte et les quatre faces latérales du cube s'abaissent. Au centre, il y a une sorte de protubérance, un cône qui semble être une clé à emboîter quelque part. Le cube reste ainsi pendant dix minutes puis se referme et la lueur disparaît.

Activer la machine

Les PJ ont évidemment l'occasion d'étudier le cube de plus près lorsque celui-ci est ouvert. Le cône intérieur montre les signes d'une énergie - un détecteur suffit à le découvrir. Par contre, il est impossible de trouver la moindre batterie



ou source d'énergie. Les PJ se sentent dans l'impossibilité de démonter le cube car il n'y aucun accès pour mettre un outil. Il n'y aucun connecteur visible mais il existe tout de même un moyen d'activer l'objet. En le reliant à un ordinateur muni d'un système d'exploitation, le cube semble se mettre en relation avec ce dernier. En réussissant un jet de Sciences : informatique ou électronique Difficulté 15, les PJ arrivent à connecter efficacement le cube à l'ordinateur. Une vidéo apparaît alors, montrant une salle où se trouve une sorte de super-ordinateur. Il s'agit d'un cylindre haut de près de deux mètres, couvert de petits écrans et de boutons lumineux. Un jet de Perception Difficulté 10 réussi permet aux PJ de se rendre compte de la présence d'un orifice sur cet ordinateur qui permettrait de placer le cube naturellement. Tout cela semble étranger aux PJ ; cette technologie est totalement différente de ce qu'ils ont pu voir jusqu'ici. Les PJ distinguent une carte marine placée sur un mur, heureusement dans l'angle de la caméra. Les noms ne sont pas les mêmes mais les PJ peuvent reconnaître les alentours d'Équinoxe. Cette dernière n'apparaît pas sur la carte mais un point rouge se trouve près de l'actuelle station de Rockhall. Dernier détail, les PJ entendent sur la bande une discussion joyeuse et animée entre plusieurs personnes, probablement une fête. Au bout des dix minutes, le cube s'éteint et se referme.

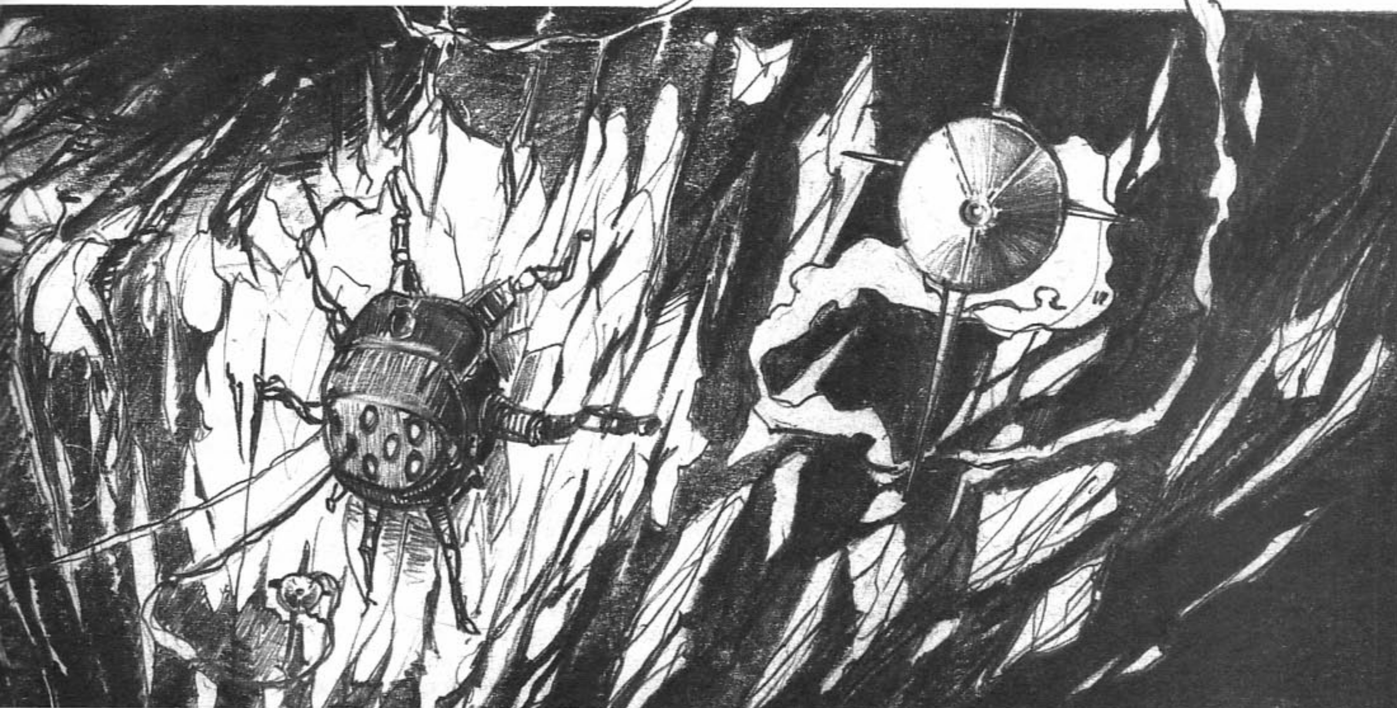
Complications

Les PJ vont peut-être tenter l'aventure et aller explorer le complexe montré par la vidéo. C'est à ce moment-là que tout va se compliquer. L'homme qui a réussi à s'enfuir après la fusillade est le major Leon Galowan de la Division Ombre des Veilleurs. Il est allé rapporter la situation à son supérieur : l'amiral en chef Len Veria. Ce dernier connaît la véritable origine du cube. Il compte dessus pour découvrir une importante base des Généticiens et ainsi augmenter son influence personnelle. La perte du cube par le fait d'un agent de la Ligue Rouge en place à Équinoxe est une catastrophe pour lui. Il lance ses agents à la recherche du cube et de ceux qui seraient éventuellement en possession de l'objet.

Avec les recherches qu'ils ont menées, les PJ sont rapidement détectés car les Veilleurs savent exactement où les attendre.

À la recherche d'un transport

Pour se rendre dans les environs de la station de Rockhall, les PJ vont sûrement tenter de prendre un transport. C'est en arrivant dans la zone des hangars que les PJ se rendent compte qu'ils sont désormais recherchés par la Confrérie des Veilleurs. Ils ne sont recherchés qu'en tant que témoins suite à l'analyse de caméras de surveillance situées dans le souk. On les voit intervenir et s'approcher du cadavre de l'un des hommes. Lorsqu'ils arrivent dans la zone dite pour trouver un navire pouvant les transporter, ils sont interpellés par une escouade de cinq Veilleurs. Les soldats se trouvent à une vingtaine de mètres. Ils s'approchent en ordonnant aux PJ de ne pas bouger. À ce moment précis, l'un des Veilleurs s'effondre frappé par un harpon et s'effondre mort. Le projectile semble venir de derrière les PJ, mais ces derniers n'ont pas l'occasion de s'en inquiéter outre mesure car les Veilleurs, pensant que ce sont les coupables se lancent à l'attaque (le tireur n'est autre que Leon Galowan qui veut empêcher les PJ de partir avec le cube). Les PJ vont donc devoir se débarrasser dans un premier temps des Veilleurs avant d'imaginer la suite des événements. Bien entendu, à la fin de la confrontation, le tireur embusqué aura disparu. Si l'un des PJ essaye de le repérer durant la bataille, il pourra le faire en réussissant un jet de



Perception Difficulté 15. Il reconnaît alors l'homme qu'ils ont aperçu durant la fusillade.
L'altercation avec les Veilleurs déclenche l'alerte et les PJ n'ont d'autre choix que de s'enfuir. Les portes de la station se ferment et coupent la retraite aux PJ vers l'extérieur de la station. Ils n'ont d'autre choix que d'aller se réfugier au loin, quelque part dans les bas-fonds d'Équinoxe. Les PJ peuvent donc descendre entre les niveaux -3 et -6, sachant qu'il est dangereux de s'enfoncer profondément. Rester dans les zones plus peuplées entraîne le risque de se faire repérer par les Veilleurs ou d'être dénoncé par un "bon citoyen".
Où qu'ils se trouvent, les PJ sont dans une situation délicate : leurs quartiers d'habitation sont surveillés, leurs portraits placardés dans tous les lieux publics importants. Ils doivent échapper aux caméras et aux autorités.

Dans les ténèbres d'Équinoxe

C'est au moment où tout va le plus mal que la solution va se présenter aux PJ. Cette situation n'échappe pas à l'attention de l'ambassadeur des Ombres. Il souhaite aider les PJ et narguer les autorités de la cité. Il va prendre contact, où que se trouve le groupe des PJ. Ce contact se fait par le biais d'un gosse qui vient aborder le groupe. Il s'assure de rencontrer les PJ dans un endroit discret où ils ne seront pas écoutés. Il leur annonce qu'un "ami" a pris leur situation très à cœur et souhaite les aider. Le simple terme d'ambassadeur des Ombres suffit à faire comprendre aux PJ qu'ils sont entre de bonnes mains. Il est prêt à fournir son aide en contrepartie d'un petit service : l'exclusivité des informations sur ce qu'ils vont découvrir. Si cette condition est acceptée, le gosse repartira avertir son mystérieux maître (inutile de penser à le suivre, il ne fera que relayer l'information à plusieurs autres personnes). Il peut fournir tout ce qui est nécessaire aux PJ (dans la limite du possible et du raisonnable) et engage un passeur pour emmener les PJ au complexe indiqué par la carte. Ce dernier possède un transport et il est habitué à transporter des marchandises... variées.

Départ pour l'inconnu

Le complexe est situé à quelques kilomètres au nord de Rockhall dans un petit massif de monts sous-marins. Jusqu'à la station annexe, le voyage se déroule sans problème. Une fois Rockhall dépassée, le navire s'enfonce dans les ténèbres de l'océan. Le projecteur placé à l'avant de l'appareil ne perce pas l'obscurité de façon efficace. Une sourde angoisse atteint tout le monde car maintenant personne ne peut plus les aider. Désormais le pilote doit se méfier des créatures qui hantent les profondeurs et doit même en éviter certaines. Plusieurs heures plus tard, le submersible a couvert les sept kilomètres qui séparent Rockhall du complexe des Généticiens. Ce dernier apparaît alors aux yeux des PJ comme une immense caverne béante au milieu d'une falaise.
À ce moment précis, les détecteurs du vaisseau se déclenchent, signalant une attaque de proximité. Deux torpilles ont surgi de l'entrée de la grotte et se dirigent droit vers le submersible. Le pilote dégage le transport et tente de sortir du champ d'action des torpilles. Malheureusement, l'une des torpilles frappe l'engin au moteur. Le transport est immobilisé pour l'instant. Malgré tout, le pilote signale que des combinaisons de plongée sont à la disposition des PJ si ceux-ci n'ont pas pensé à s'en munir. Des plongeurs ont plus de chances de passer le système de défense qu'un transport.

Vaillants explorateurs...

Les PJ, après avoir revêtu des combinaisons de plongée, sortent dans l'océan. La fraîcheur de l'eau les atteint malgré leur équipement. Lorsqu'ils s'approchent de l'entrée du complexe, rien ne se passe. Au niveau de la caverne, les PJ peuvent apercevoir les sabords qui dissimulent les lance-torpilles dans le roc. L'horreur s'empare des PJ lorsqu'ils découvrent que deux lance-harpons multiples se tournent vers eux. Les PJ doivent alors esquiver les harpons (Difficulté 15) et ils ont la possibilité de passer.
L'entrée fait place à un long couloir taillé à même le roc de la falaise. Au bout de ce couloir, les PJ découvrent une porte de métal qui a été enfoncée. Il s'agit du sas principal. S'ils ne ferment pas cette porte, ils devront lutter pour fermer la suivante. Sinon, l'eau envahira les coursives. Privilégiez l'ingéniosité des PJ à ce moment-là et récompensez leurs efforts. Quand ils pénètrent dans la pièce suivante, ils peuvent découvrir des traces d'eau assez récentes (les dater est impossible mais l'eau n'a pas eu le temps de stagner et de croupir). Cette salle sert à revêtir les combinaisons de plongée et à préparer le matériel. Une fois encore, les PJ découvrent du matériel d'une technologie très avancée. Seul élément troublant, une combinaison de plongée des Veilleurs au milieu de la pièce. La prudence est donc de mise.
La base est peu étendue (il s'agissait juste à l'époque d'un petit centre d'études) mais elle réserve beaucoup de surprises à un groupe d'aventuriers qui la découvrent. Lorsqu'ils sortent de la première pièce, les PJ peuvent découvrir un plan de la station un peu plus loin. Ils peuvent alors voir l'emplacement des quartiers d'habitation, prévus pour une vingtaine de personnes, les locaux administratifs, les laboratoires de recherche et une salle dont les PJ ne comprennent pas le nom (à moins qu'ils ne connaissent la langue des Généticiens). Les PJ s'aperçoivent aussi que les locaux sont parfaitement propres et que tout est en place plusieurs siècles plus tard. Il n'y a rien de dégradé ou d'usé dans les salles qu'ils traversent (cela est dû à un robot d'entretien encore actif).

Les locaux d'habitation

Tout est propre ici, les lits sont faits, des vêtements complètement usés par le temps se trouvent impeccablement rangés dans des placards. Les PJ ont l'occasion de découvrir comment vivaient les gens du mythique Empire des Généticiens. Bien que cette base soit plutôt spartiate, il y a des commodités que beaucoup envieraient. Au détour d'un couloir, les PJ découvrent un petit robot chargé du ménage qui continue inlassablement de nettoyer et de ranger. Il ne prête aucune attention aux PJ.

Les locaux administratifs

Ici se trouvent les différents bureaux qui permettaient au personnel de ce complexe de communiquer avec l'extérieur et de centraliser leurs travaux. Dans certains bureaux, il y a des ordinateurs qui peuvent être remis sous tension aisément (cela active secrètement les drones d'intervention - cf. plus loin). De nombreux dossiers sont accessibles en théorie mais les PJ se heurtent de nouveau au problème de la langue.



Un jet de Science : informatique d'une Difficulté de 20 permet de trouver un plan de la base plus précis et qui contient des diagrammes étranges. Les précisions sur le plan permettent de remarquer un laboratoire parmi les autres.

Les laboratoires de recherche

Au nombre de quatre, ces grandes salles (environ 50 m^2) servaient aux diverses expériences des Généticiens. Le matériel, même s'il est rangé, n'est plus utilisable depuis longtemps. Alors que les PJ visitent l'un de ces laboratoires, c'est le moment choisi par les drones d'intervention pour agir. Les PJ sont acculés dans un laboratoire lorsque la porte de celui-ci est défoncée par un gigantesque humanoïde. Il entre arme au poing suivi par deux de ses congénères. Les PJ n'ont d'autre choix que de se battre et de se cacher dans les recoins du laboratoire pour échapper à la puissance de feu des robots. Ces derniers sont programmés pour détruire toute menace à la sécurité de la base et se battront jusqu'à leur destruction.

Le laboratoire Oméga

Ce petit laboratoire est placé un peu à l'écart des autres. Lorsque les PJ arrivent à cet endroit, ils découvrent la porte entrouverte et sont accueillis par une rafale de fusil d'assaut. L'esquive est la seule solution pour éviter de prendre une balle qui ricoche. Le major Galowan s'est réfugié dans cette pièce après avoir aperçu les drones de combat et entendu la fusillade. Lorsqu'il apprend que les visiteurs sont les PJ, il peut s'entendre avec eux car il n'a plus vraiment le choix (à moins que le groupe ne soit vraiment affaibli, dans ce cas-là, il mènera les négociations). Tout ce qu'il voudra bien apprendre aux PJ - si ces derniers l'interrogent - est qu'il travaille pour quelqu'un d'important qui cherche des informations sur ce cube qu'ils ont dérobé. L'homme qu'il poursuivait était un espion et un voleur et son châtiment était mérité. Laissez les PJ faire ce qu'ils veulent du major, son rôle n'étant désormais plus primordial.
En examinant la pièce, les PJ s'aperçoivent qu'il s'agit de celle qu'ils ont vue dans la vidéo. Le super-ordinateur est là, avec l'emplacement prévu pour le cube.
Il faut attendre minuit pour le placer sur l'emplacement. Jusque-là, l'ordinateur était éteint et impossible à allumer. Lorsque le cube, déplié, est placé à l'endroit prévu, l'ordinateur s'allume. Les écrans montrent des diagrammes incompréhensibles mais dont les niveaux semblent augmenter. Les PJ peuvent entendre que des coups sourds résonnent dans la dernière salle, celle qu'ils n'ont pas encore pu explorer.

La salle Oméga

Si les PJ n'ont pas encore activé l'ordinateur grâce au cube, la double porte de la salle est fermée et infranchissable. Du moment que l'ordinateur est en fonction, les portes s'ouvrent et les PJ peuvent pénétrer dans la salle. Celle-ci semble contenir un modèle géant du cube possédé par les PJ. Il s'ouvre doucement et l'hologramme d'un homme âgé apparaît. Il est vêtu d'une grande toge blanche. Il s'adresse à son auditoire dans une langue inconnue mais ses vêtements portent l'emblème des Généticiens (c'est d'ailleurs la première fois que les PJ le voient et ils peuvent ainsi déterminer l'origine de la base et du cube). Puis, après un petit discours, l'homme disparaît et la machine accomplit sa tâche : ouvrir un passage sur un autre lieu grâce à un vortex d'antimatière. Celui-ci crée une courbure dans l'espace-temps et ouvre un passage vers un lieu programmé d'avance. Galowan, si les PJ l'ont laissé en vie, voit là l'opportunité de se racheter auprès du grand amiral et tente de doubler les PJ en s'éclipsant pour faire son rapport. Si les PJ le repèrent, une course-poursuite peut s'engager. Si jamais, il arrive avant les PJ dans le sas, il s'enfuit et regagne son transport. Ce dernier est bien mieux équipé que celui des PJ et il peut les semer très rapidement. Sinon, ils ont entre leurs mains une technologie qui, une fois maîtrisée, peut faire pencher la balance des rapports entre les nations.

Leon Galowan

Pour les caractéristiques de Galowan, reportez-vous à l'archétype de l'officier des Veilleurs page 95 du supplément *Équinoxe*.

Conclusion

Les PJ repartent vers Équinoxe avec leur secret. Si Galowan s'est enfui, il vaut mieux qu'ils trouvent un moyen de déplacer leur machine, sinon les Veilleurs s'empareront de cette technologie. Quoi qu'il en soit, il faudra des années avant de parvenir à tirer quelque chose de cette machine tant elle est compliquée.
Une autre solution consiste à intercepter Galowan sur Équinoxe, mais là, ce sera plus compliqué du fait de la présence des Veilleurs.

Les drones d'intervention

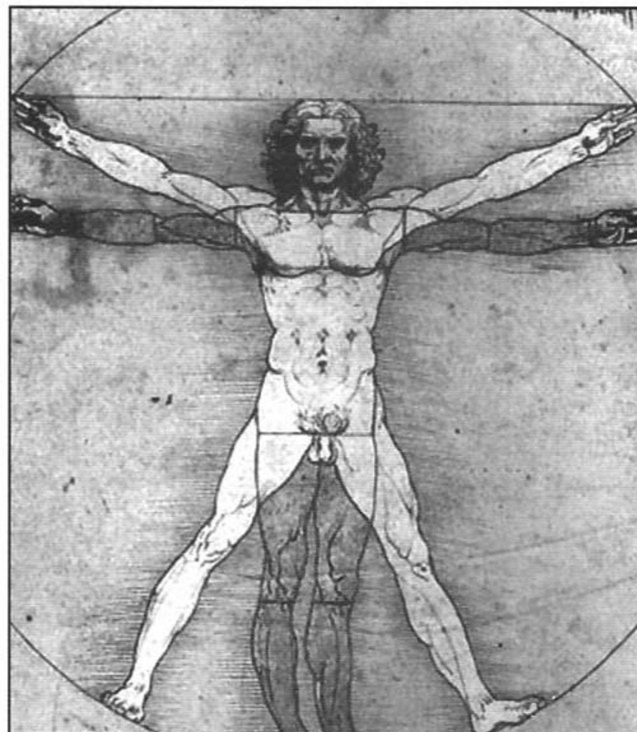
Ces drones ressemblent à des humains mis à part leur aspect métallique. Leurs bras sont remplacés par deux canons d'assaut, chacun muni de trois chargeurs. Ils sont là pour veiller à ce que d'éventuels intrus soient détruits.

Poids	120 kg
Taille	1,85m
Blindage	10
Integrité	10
Seuil structure	8
Cercles de structure	8
Equipement :	
Ordinateur	niv. 10
Sécurité	2
Action	2
Contrôle	16
Palier	9
Programmes	Attaque 10, Trouver intrus 8, Système réactif
Canon d'assaut	6 recharges

Auteur : Gaëtan Bothorel
Illustrations : Bertrand Bès

Léonard de Vinci

Qui aujourd'hui n'a pas entendu parler du célèbre Léonard de Vinci ? Auteur, entre autres, du plus connu des tableaux du monde, à savoir la Joconde. Toutefois ce génie s'est exercé à bien des domaines : peinture, ingénierie civile et militaire, architecture, anatomie... Une occasion de redécouvrir un personnage qui pourrait tout à fait apparaître dans un univers med-fan.



Contexte historique

Léonard naît dans une période de renouveau qui prend le nom de Renaissance. Ce terme s'emploie durant la période elle-même. On retrouve un goût pour l'Antiquité classique et les artistes se lancent dans l'imitation volontaire de l'art gréco-romain. On redécouvre les monuments antiques, les écrivains humanistes recherchent les textes classiques dans toute l'Europe. Les artistes se lancent dans des recherches plurivalentes étendant leurs compétences à de nombreux domaines : sculpture, architecture, sciences. Cela leur permet de maîtriser tous les aspects de la représentation picturale. Durant cette période, on constate une intensification de l'étude de la nature, dont l'homme est conçu comme le centre. C'est un monde en effervescence qui voit l'explosion de l'univers artistique, politique, ainsi que géographique avec la découverte du Nouveau Monde.



Chronologie succinte

- **1452 :** naissance de Léonard à Anchiano près de Vinci, le 15 avril
- **1453 :** prise de Constantinople, fin de l'Empire d'Orient
- **1472 :** Léonard apprenti dans l'atelier Del Verouchi
- **1473 :** naissance de l'astronome Nicolas Copernic
- **1475 :** naissance de Michel-Ange
- **1478 :** Léonard artiste indépendant
- **1482 :** Léonard ingénieur et peintre attaché à Ludovico Sforza, duc de Milan
- **1487 :** études d'anatomie
- **1492 :** premier voyage de Christophe Colomb vers le Nouveau Monde
- **1501 :** deuxième voyage d'Amerigo Vespucci vers le Nouveau Monde
- **1502 :** Léonard attaché comme ingénieur militaire à César Borgia
- **1503-1505 :** réalisation de la Mona Lisa
- **1505 :** étude du vol des oiseaux
- **1511 :** recherches anatomiques
- **1516 :** départ pour la France
- **1519 :** décès de Léonard de Vinci à la résidence de Cloux, le 2 mai

Biographie



Leonardo di ser Piero da Vinci est né en 1452 dans le petit village qui porte son nom près de Florence. À seize ans, il intègre l'atelier d'Andrea Verrochio où il sera formé à la sculpture, la peinture, la décoration et la gravure. Ses compagnons d'atelier sont Sandro Boticelli, le Peruguin et Domenico Ghirlandaio. Quatre ans plus tard, il entre dans la compagnie de Saint-Luc, la guilde des peintres, tout en restant dans l'atelier de Verrochio qu'il quittera en 1479. À partir de 1482, il quitte Florence pour gagner la cour du duc Sforza. Durant les dix-sept ans passés à Milan, Léonard va être tour à tour sculpteur, décorateur, organisateur de bals créant pour les soirées des divertissements. Il va aussi en profiter pour se livrer à des études sur l'urbanisme, l'hydraulique, la géologie, et faire des essais technologiques. Après l'occupation de Milan par les troupes françaises, Léonard quitte la ville pour se fixer à Florence où il restera jusqu'en 1506, puis alternera ses séjours avec Milan, se mettant au service des Français. Durant cette période, il déploie une grande activité scientifique (anatomie, mathématiques, architecture,

Bibliographie succinte

Dictionnaire des inventeurs et inventions, Larousse.
Pierre Thuillier, *D'Archimède à Einstein, les faces cachées de l'invention scientifique,* Fayard.
Colin Renan, *Histoire mondiale des sciences,* Éditions du Seuil.
Charles Gibbs Smith, *Les inventions de Léonard de Vinci Encyclopædia Universalis* Volume 13.

décoration) et bien entendu artistique. En 1513 il part pour Rome, fuyant le retour de la coalition anti-française, se retrouvant dans la clientèle de Giuliano de Médicis (frère du pape Léon X) se consacrant à des travaux de mathématiques et d'optique. À la mort de son protecteur, il accepte l'invitation de François Ier à venir en France. Il va habiter au château de Cloux, près d'Amboise, où il a la charge de "premier peintre et ingénieur du Roi". Il décède le 2 mai 1519 en sa résidence de Cloux.

Son œuvre

Elle comprend une trentaine de tableaux (plus d'un tiers a disparu et un quart est d'attribution certaine) et un nombre incroyable de dessins. Son œuvre dépasse le domaine de l'art et intègre toutes les branches du savoir. Les idées de Léonard sont exceptionnellement audacieuses et imaginatives, surtout en ce qui concerne les armes et les machines de guerre. Ses recherches sont d'une étendue confondante : boulets emplis de mitraille, fusées, missiles balistiques, canons chargés par la culasse, armes à tir multiple, etc. Léonard se surpassa également dans la conception de toutes sortes de systèmes destinés à faciliter et à accélérer les tâches quotidiennes. Il entrevit ainsi l'automatisation, qu'il essaya de concrétiser en dessin. Ce qui manquait à Léonard, c'était la source d'énergie. Ce manque n'a cessé de le renvoyer à des recherches sur la conversion du mouvement alternatif linéaire en mouvement rotatif, base de tout mécanisme. Il étudia ainsi les systèmes de transmission, de cames... et la transformation de la force éolienne ou musculaire. Il a été tout aussi étonnant dans de nombreux domaines tels la cartographie, la géométrie, l'horlogerie, la musique. À noter qu'il a mis au point le théorème fondamental de la dynamique des fluides.

Un génie isolé ?

Léonard n'a pas été un cas unique. Léonard appartient à une longue lignée d'ingénieurs dont l'un des grands ancêtres est l'Allemand Kyeser né en 1366 et mort au début du XVe auquel on doit entre autres la description du scaphandre. Il s'agit surtout du premier grand ingénieur qui nous ait laissé une œuvre technique bien établie. Il y en a eu d'autres comme Robert Valturio qui vécut au XVe siècle ou encore Francesco di Giorgio Martini (1439-1502). Ils s'occupaient de mécanique, d'hydraulique, de balistique mais aussi d'architecture, de peinture voire de sculpture. Il faut revoir les travaux de Léonard en faisant référence à ces précurseurs car de nombreuses idées qu'on lui a attribuées prennent ici leur source. Léonard a été surtout un penseur ayant accumulé un grand savoir, dont il n'a pas tout testé. De nombreux projets ne sont restés que lettre morte.

De la droite vers la gauche

Aussi surprenant que cela puisse paraître, Léonard utilisait pour rédiger ses notes "l'écriture miroir" écrivant de la droite vers la gauche. Il écrivait normalement uniquement lorsqu'il s'adressait à quelqu'un. On reste encore aujourd'hui surpris par ce procédé, dont on ignore la raison.

Les Codex de Vinci

Le lecteur trouvera ci-dessous le descriptif de quelques *Codex*, pour de plus amples informations il suffit d'aller sur le site :
http://www.museoscienza.org/fr/leonard

Codex Arundel - British Museum (Londres)
Recueil relié en maroquin de 283 feuilles de divers formats. Il traite de physique, mécanique, optique, géométrie euclidienne, études de poids et architecture.

Codex Atlantique - Bibliothèque Ambrosiana (Milan)
Constitué de douze volumes reliés en peau formés de 1119 feuilles. Il traite de mathématiques, géométrie, astronomie, botanique, zoologie et arts militaires.

Codex Trivulziano - Bibliothèque Trivulziana (Milan)
Fascicule composé de 55 feuilles. Il traite d'architecture militaire et religieuse et on trouve aussi les études autodidac tiques de Léonard afin d'améliorer sa formation littéraire.

Codex Leicester (ex *Codex Hammer*) - Possédé par Bill Gates
Manuscrit papier relié en peau composé de 36 feuilles. Il traite d'études d'hydraulique et mouvements de l'eau et d'études d'astronomie.

Les manuscrits de Léonard de Vinci

Aujourd'hui, il reste encore environ cinquante mille pages de notes divisées en dix *Codex* différents. Depuis la Renaissance, les travaux de Léonard de Vinci ont connu diverses fortunes. Ses écrits, légués à son fidèle disciple Francesco Melzi, furent dispersés par les héritiers de ce dernier qui les cédèrent à des collectionneurs. Au XVIIIe siècle, le sculpteur Pompeo Leoni décida de séparer les dessins artistiques des technologiques, démembrant les manuscrits originaux. À l'heure actuelle, l'œuvre de Léonard de Vinci est rassemblée dans dix *Codex* (cf. encadré *Les Codex de Vinci*).

Auteur : Olivier Collin (hardchem@hotmail.com)
Illustrations : D.R.



Weird Science

Amorale toujours, immorale parfois, la science effraie par ses excès, ses dérives, son potentiel destructeur. La technologie, incontrôlable, toute puissante, infecte le moindre recoin de nos vies, modifie notre corps et notre environnement. C'est certain, des savants sans scrupules, psychopathes du bistouri ou de l'éprouvette, nous préparent le pire. Ce mois-ci, la Petite Boutique explore l'horreur scientifique.

Dr Frankenstein, je présume ?

Proche de la littérature gothique, mais déjà annonciateur de la science-fiction, *Frankenstein ou le Prométhée moderne*, chef-d'œuvre visionnaire signé Mary Shelley, a fixé, comme aucun autre roman ne l'avait fait avant lui, l'archétype du scientifique dépassé par sa création. Car si le cinéma des effets spéciaux a beaucoup insisté sur sa créature, c'est bien l'histoire du savant que raconte d'abord l'auteur. À cette figure romantique d'un homme en lutte contre la mort, on préfèrera cependant, dans le cadre de cette rubrique, insister sur le Frankenstein incarné par Peter Cushing dans la série des films de la Hammer. Maniaque homicide, récupérateur de cadavres acharné et jusqu'au-boutiste de l'expérimentation sur cobayes humains, le bon docteur y est l'incarnation même du savant fou, et constitue à ce titre une inspi en or pour n'importe quel meneur de jeu. Tout comme ce brave Herbert West d'ailleurs, hommage de Lovecraft à Shelley, dont il admirait beaucoup le *Frankenstein*. En dehors de *Re-Animator*, le célèbre film gore de Stuart Gordon, et de sa séquelle *Bride of Re-Animator*, réalisée par Brian Yuzna, on signalera également *No man's land*, un scénario de Tristan Lhomme pour *L'Appel de Cthulhu*, mettant en scène le Dr West dans les tranchées de la Première Guerre mondiale. Il est paru dans le numéro 58 de l'ancienne formule de notre confrère *Casus Belli*.

Pour peu que l'on donne un tant soit peu dans le cyberpunk, il y a fort à parier que le Frankenstein de demain sera avant tout biomécanicien, ressuscitant les cadavres par implants cybernétiques, clonages et manipulations génétiques. Mais que se passerait-il si sa créature était une Intelligence Artifi-



cielle l'ayant forcé à lui construire un corps dans lequel elle pourrait s'incarner ? Et, pour pousser les choses encore un peu plus loin, pourquoi les joueurs ne seraient-ils pas eux-mêmes des cadavres réanimés ? Amnésiques, perdus dans un monde qui leur serait désormais étranger, ils voudraient sans doute découvrir quelle vie était la leur avant leur résurrection, à moins qu'ils ne désirent par-dessus tout échapper au contrôle de leur créateur, ou peut-être simplement le retrouver s'il a disparu ? Sans aller jusqu'à la réanimation complète, les greffes ouvrent, elles aussi, des perspectives scénaristiques intéressantes, en particulier si l'on considère la possibilité que des organes d'un même donneur, décédé de mort violente, aient été greffés sur plusieurs autres personnes. Quelques semaines après leur opération, les joueurs commenceraient à faire d'étranges rêves, dans lesquels ils revivraient des moments de la vie de leur donneur commun, puis à halluciner sa présence à côté d'eux. En bref, ils seraient hantés, harcelés jusqu'à qu'ils décident d'enquêter sur les circonstances de sa mort, peut-être pas aussi accidentelle qu'il n'y paraissait. Cette amorce serait un excellent moyen de réunir un groupe de personnages très disparates autour d'une même enquête.

Savants fous, fous, fous

S'il est un groupe d'hommes qui, dans l'histoire et l'imaginaire occidental, a étroitement associé science et horreur, ce sont bien les nazis. Les atroces expériences pseudo-scientifiques de Josef Mengele, conduites à Auschwitz sur des cobayes humains, et parmi eux des enfants, ont en effet profondément marqué les esprits. Les Japonais aussi ont eu leur médecin de l'horreur, il s'appelait Shiro Ishii et "exerçait", lui et l'ensemble de son unité 731, en Chine occupée. Mais il ne faudrait pas croire que ce genre de détraqué n'est un sous-produit que de la Seconde Guerre mondiale. On se rappellera par exemple que le gouvernement sud-africain et son tristement célèbre Dr Death se préparèrent activement, durant les années quatre-vingt, à une guerre bactériologique contre la population noire du pays. Voici bien le genre de savant fou qui devrait inquiéter Delta Green, la Save, Ægis ou n'importe quelle autre organisation de ce genre. Un maniaque de cet acabit pourrait avoir développé ses plans d'extermination massive en vue de l'invocation d'un Grand Ancien ou de quelque autre puissance surgie de l'Inconnu. À moins qu'il ne cherche à faire régresser la population au stade de Profond ou de Goule, pour se constituer ainsi une petite armée de suivants fanatiques. Pour y parvenir, il pourrait tenter d'empoisonner les réserves d'eau potable d'une ville, de faire diffuser dans son atmosphère des gaz toxiques ou d'épandre des bactéries mutagènes sur les récoltes de l'arrière-pays.

Pour en revenir aux nazis, on se souviendra également de la terreur des V 1 et des V 2, ces fusées qui ravagèrent Londres et Anvers de 1943 à 1945. Leur concepteur, Wernher von Braun, travaillait avec son équipe à Peenemünde, un centre de recherches installé sur une île du littoral balte, dont la main d'œuvre était constituée de déportés. Leurs travaux étaient d'un tel enjeu stratégique qu'à la fin de la guerre, Russes et Américains rivalisèrent de rapidité pour récupérer ce qu'ils pouvaient de ces ingénieurs, de leurs prototypes et de leurs archives. Tant et si bien que la course à l'espace des années cinquante et soixante, et en particulier le programme Apollo, auquel von Braun fut très étroitement associé, doit énormément à l'aéronautique nazie. Cette idée pourrait facilement constituer à elle seule la trame d'une très longue campagne *Conspiracy X* ou *Delta Green*, car de qui von Braun pouvait-il bien tenir un savoir à ce point en avance sur son temps, si ce n'est d'une race extra-terrestre, Mi-Go, Greys, Sauriens ou Atlantes ? Mais qu'avait-il donné en échange ? Ou plutôt, quels intérêts ces aliens ont-il trouvés à perturber ainsi l'équilibre des forces durant la Seconde Guerre mondiale ? Peut-être avaient-il déjà, à l'époque, envisagé tous les enjeux de la guerre froide, et surtout de la course à l'espace ? Mais dans ce cas, qu'y avait-il donc de si important sur la Lune que les hommes devaient absolument découvrir avant le début des seventies ? Un étrange monolithe noir peut-être ? Et qui dit que les Américains n'ont pas, eux aussi, reçu une aide scientifique extérieure durant la guerre, notamment pour mener à bien leur projet Manhattan, celui-là même qui devait finalement leur permettre de faire exploser leur première bombe atomique ? Les aliens auraient-ils voulu donner aux humains les moyens de leur propre destruction ? Un conflit thermonucléaire global serait en tout cas une excellente préparation au retour des Grands Anciens. Une fois toutes les grandes puissances équipées en missiles, il ne resterait plus alors qu'à les pousser à utiliser leur terrifiant arsenal. Des agents s'y emploient déjà activement bien entendu. Ils ont d'ailleurs failli réussir en plusieurs occasions, en particulier lors de la crise des missiles de Cuba. Pour sûr, la vérité est ailleurs...

Méchants nazis contre gentils américains

Les Américains, qui n'ont pas connu l'Occupation, entretiennent un tout autre rapport que les Européens vis-à-vis de la Seconde Guerre mondiale. C'est donc avec une liberté que l'on connaît peu de notre côté de l'Atlantique, que leur culture populaire ne cesse de recycler les nazis en méchants tous plus grotesques les uns que les autres. Cette tradition, héritée des pulps et des comics de propagande des années quarante, trouve encore aujourd'hui un écho certain au cinéma, dans la trilogie *Indiana Jones* par exemple, ainsi qu'en jeu de rôles, notamment avec la Karotechia de *Delta Green*. Cette brillante démonstration d'intertextualité ludique fusionne avec maestria des éléments empruntés à trois des meilleurs textes de Lovecraft, *Air Froid*, *Herbert West, réanimateur*, et le sublime *L'affaire Charles Dexter Ward*. C'est cependant en bande dessinée que les Américains continuent avec le plus d'obstination à décliner des super-vilains nazis qui, moyennant quelques ajustements, feront d'excellents méchants de jeu de rôles. On pense immédiatement aux ennemis récurrents de Captain America et de Nick Fury, le Red Skull ou les barons Zemo et Strucker, mais aussi à la belle brochette de savants psychopathes qui croisent régulièrement la route d'Hellboy.

Auteur : Johan Scipion (jscipion@free.fr)
Illustration : GRRR

Dork Tower













Traduction : Léonidas Vesperini

La Medusa Temporalis

Extraits des notes de recherche du Professeur Clairmont, rédigées entre le premier juin et le 12 juillet 2013.

Premier juin

La revue *Nature* vient de publier un très intéressant article sur une nouvelle espèce de méduse apparue en mer du Nord, dans des zones où l'on n'en avait jamais observée. Leurs conclusions sont hâtives : ils imputent cette évolution à la pollution marine. Si cette méduse est bien une Temporalis, alors ils se trompent sur toute la ligne. Il faut absolument que je la vois…

15 juin

Grâce à une vieille connaissance de mes années de prépa, j'ai pu avoir accès au laboratoire de recherche Biosynertix. On ne m'a laissé qu'un quart d'heure, mais ce que j'ai vu est saisissant. Je me rappelle sans peine les mots de Pierre Taillard de Chardin, dans son récit de voyage de 1856 :
"La bête est issue du milieu aquatique. Elle doit bien mesurer dans les six ou sept mètres de haut, pour trois ou quatre de large. Mais la longueur totale des appendices sous-ventriculaires avoisine les vingt mètres. Son poids doit être environ de deux tonnes, peut-être moins, car son corps est une masse spongieuse, presque translucide d'ailleurs. À tel point que son anatomie nous en est révélée. Un fait curieux vient de m'être signalé par mon très cher ami Matthew MacConney de la British Royal Academy of Science. Cet animal ne semble pas avoir d'appareil digestif. Il faudra que je pense à rétribuer les pêcheurs indigènes qui l'ont capturée."
Elle est devant moi. La Medusa Temporalis, la deuxième que l'homme semble avoir jamais approchée. Elle est juste plus petite.

21 juin

J'ai réussi à convaincre mon ami de prépa (appelons-le Joseph). Je pourrai aller faire un tour chez Biosynertix après les heures de bureau. Je vais amener l'objet qui a tout déclenché : ce pendentif en forme de conque contenant un extrait de la Temporalis trouvée par Taillard de Chardin.

22 juin

Fantastique ! Le pendentif a réagi faiblement lorsque je l'ai approché du corps de la méduse. Joseph est très enthousiaste, il semble avoir pris un coup de jeune, lui que son travail ennuie d'habitude à mourir…

24 juin

Je me suis replongé dans l'œuvre de Chardin. Il prétend ne pas savoir où la Médusa a fini. Je crois qu'il mentait. Joseph et moi cherchons sur Supra-Net, il est cinq heures du matin quand une piste intéressante pointe son nez. Nous commandons un livre rare chez *Amazon*.

25 juin

Le livre nous donne une indication de lieu. Quelque part au Moyen-Orient. Nous prenons deux billets.

30 juin

Une légende locale parle de monstre du temps. Nous achetons une fortune un livre datant de la fin du XIXe siècle et écrit par un certain Smith. Mon pendentif y est dessiné… Je suis bouleversé :
"Taillard, un soir de beuverie, m'a expliqué que les indigènes qui avaient pêché le spécimen avaient tous rajeuni. Parfois, il pense que la bête est vivante, je ne suis pas loin de le croire. Plus je reste en contact avec elle, plus je me sens jeune, comme une cure de jouvence, une éternelle jeunesse…"
Plus loin :
"Nous nous partageons le monstre. À Taillard, la plus grosse partie. Je crois qu'il a décidé de faire du bénéfice dessus et de la vendre morceau par morceau. À MacConney les tentacules. À moi ce qui doit être le cerveau…. Je commence les expériences dès demain. C'est étonnant, je fais une poussée de boutons, comme si j'étais revenu vers de plus tendres années…"
"La machine est presque prête, des fils sont reliés à ce cerveau. J'ai bricolé un compteur et une petite chaudière à vapeur… Incroyable, j'ai rajeuni de dix ans au moins. En mettant accidentellement un tentacule au contact de ce morceau de la tête, MacConney a disparu sous mes yeux…"
Je me rappelle alors un passage du livre de Taillard :
"MacConney est fou ! Il essaye de me dire qu'il ne faut pas toucher à la Medusa, qu'il vient du futur. Il va être interné. Mais cet épisode m'a permis de trouver un nom : Medusa Temporalis…"
Qui croire ? Il faut que je sache.

12 juillet

Un groupe électrogène portable et des fils électriques. Si j'ai tout compris, la méduse se nourrit du temps des personnes proches d'elle. Mais quand ses tentacules touchent une partie de sa tête, la personne voyage alors dans le temps. À moins que ce soit la méduse qui décide ? Je sais, ce n'est pas clair… J'en saurai plus demain…

Auteur : Pierre-Alexandre Vigor
Illustrations : Bruno Bellamy







La Medusa Temporalis pour *Deadlands*

Physique : Dex 3d4, Agi 1d4, For 8d12+10, Rap 1d4, Vig 4d12
Combat : bagarre (étouffement) 4
Mental : Per (spécial), Conn (spécial), Tripes 12, Terreur 8
Capacités spéciales : se tenir à proximité immédiate (rayon de 10 m) de la méduse expose aussi à une régression physique de l'âge (50% de chances de rajeunir d'1d4 ans par heure d'exposition). Cette créature peut aussi écraser et étouffer sa victime sans le vouloir. Ses "attaques" sont donc aléatoires et dépendent du sens du courant (votre bon vouloir, en fait).

La Medusa Temporalis pour *D&D 3*

TA TG (créature magique) ; DV 4d10-4 ; 18 pv ; Init +2 (Dex, Science de l'initiative) ; VD nage 6,5 ; CA 6 (-2 taille, -2 Dex) ; Att 2 coups de tentacule (+6, 1d4+2) ; All 3 m ; AS cf. ci-dessous ; Part immunité aux coups critiques, ne subit que la moitié des dégâts perforants, ne peut être prise en tenaille, vision dans le noir à 20 m ; JS Vig +4, Réf +2, Vol ; For 14, Dex 7, Con 9, Int 10, Sag 18, Cha 12 ; AL N ; FP 4 ; Compétences : Détection +8, Évasion +5, Natation +9, Perception auditive +6, Sens de l'orientation +9 ; Dons : Attaques multiples, Science de l'initiative

Attaque spéciale : attaque temporelle de la cible touchée par une attaque de contact de tentacule. Pas de jet de sauvegarde, mais la résistance à la magie fonctionne. En cas de succès, les résultats sont aléatoires (1d6) : 1 à 3 – envoi vers le passé (1d6 jours), 4 à 6 – envoi vers le futur (1d6 jours). Se tenir à proximité immédiate (rayon de 10 m) de la méduse expose aussi à une régression physique de l'âge (50% de chances de rajeunir d'1d4 ans par heure d'exposition). La mémoire n'est pas affectée (pas de perte d'Int, de Sag et de Cha). Lorsqu'elle atteint l'âge zéro, la cible disparaît. Une *résurrection* est sans effet, seul un *souhait* ou un *miracle* peut ramener la victime.

Dépêches de l'Agence Européenne de la Presse en date du 13 juillet 2013 :
"L'agence Biosynétrix aurait subi une tentative de vol sur le spécimen récemment trouvé en mer du Nord de méduse géante. On a retrouvé du matériel électrique sur les lieux, mais nulle trace de cambrioleurs. Plus étrange, on a retrouvé un jeune garçon de huit ans prétendant être un des employés de Biosynétrix !"

Dépêches de l'Agence Européenne de la Presse en date du 31 juillet 2013 :
"Le célèbre scientifique Jean-Pierre Clairmont est porté disparu depuis maintenant dix-huit jours. Les recherches de la police n'ont toujours rien apporté…"

Passion

JEUX DE RÔLES
Liste des boutiques

FRANCE

ANGERS
- MYTHES ET LÉGENDES
27, rue Saint-Julien
49000 - ANGERS
Tél : 02 41 05 17 16

ANNECY
- NEURONES
Galerie de l'Emeraude
11, rue de la Préfecture
74000 - ANNECY
Tél : 04 50 51 58 70

BESANÇON
- LES JEUX DE LA COMTÉ
7, quai de Strasbourg
25000 - BESANÇON
Tél : 03 81 81 32 11

BORDEAUX
- L'ANTRE DES DRAGONS
56, rue du loup
33000 - BORDEAUX
Tél : 05 56 51 73 78

CAEN
- HORIZON FANTASTIQUE
22, rue Froide
14000 - CAEN
Tél : 02 31 85 22 21

DIJON
- EXCALIBUR
44, rue Jeannin
21000 - DIJON
Tél : 03 80 65 82 99
- LE DRAGONAUTE
72, rue Monge
21000 - DIJON
Tél : 03 80 53 12 28

DOUAI
- LÉGENDES
91, av. Clémenceau
59500 - DOUAI
Tél : 03 27 97 31 51

GRENOBLE
- LES CONTRÉES DU JEU
6, rue Beyle Stendhal
38000 - Grenoble
Tél : 04 76 54 48 93

JUVISY-SUR-ORGE
- TEMPS X
4, Grande Rue
91260 - JUVISY-SUR-ORGE
Tél : 01 69 05 07 07

LA ROCHELLE
- LA LICORNE BLEUE
25, rue des Dames
17000 - LA ROCHELLE
Tél : 05 46 41 49 29

LE MANS
- LA BOÎTE À JEUX
20, rue Nationale
72000 - LE MANS
Tél : 02 43 43 80 54

LILLE
- ROCAMBOLE
36, rue de la Clef
59800 - LILLE
Tél : 03 20 55 67 01

LYON
- CHANTELOUVE
2, rue Saint Georges
69005 - LYON
Tél : 04 72 77 62 60

MARSEILLE
- LA CRYPTE DU JEU
7, Cours Lieutaud
13006 - MARSEILLE
Tél : 04 91 48 25 43
- RÔLE GAMES
32, rue Barbaroux
13001 - MARSEILLE
Tél : 04 91 42 10 29

METZ
- LA CAVERNE DU GOBELIN
34, rue du Grand Wad
57000 - Metz
Tél : 03 87 18 42 08

MONTPELLIER
- AU FORUM DES AIGLES
25, rue du Pila Saint Gely
- QUARTIER CORUM
34000 - MONTPELLIER
Tél : 04 67 60 89 43
- EXCALIBUR
7 bis, rue de l'Ancien Courrier
34000 - MONTPELLIER
Tél : 04 67 60 81 33
- LE MAÎTRE DU JEU
11, rue Fournarié
34000 - MONTPELLIER
Tél : 04 67 63 41 28

NANTES
- LE TEMPLE DU JEU
8, rue de l'Héronnière
44000 - NANTES
Tél : 02 51 84 05 05
- SORTILÈGES
7, rue des Trois Croissants
44000 - NANTES
Tél : 02 40 12 14 99

NICE
- L'ENTRE JEU
9, rue Biscarra
06000 - NICE
Tél : 04 93 62 51 15

ORLÉANS
- EUREKA
Rayon Jeux Simulation
Galerie Châtelet
45000 - Orléans
Tél : 02 38 53 23 62 poste 42

PARIS
- L'ŒUF CUBE
24, rue de Linné
75005 - PARIS
Tél : 01 45 87 28 83
- STARPLAYER
3, rue Dante
75005 - Paris
Tél : 01 44 07 39 64

PERPIGNAN
- CELLULES GRISES
30, Place Rigaud
66000 - PERPIGNAN
Tél : 04 68 34 89 39

POITIERS
- LE DÉ A TROIS FACES
35, rue Edouard Grimaux
86000 - POITIERS
Tél : 05 49 41 52 10

REIMS
- LA PLUME ET L'ÉPÉE
Galerie du Lion d'Or
51100 - REIMS
Tél : 03 26 40 67 62

ROUEN
- ABYSSE JPC
38, rue aux Ours
76000 - ROUEN
Tél : 02 35 89 07 27
- CAMISOLE
90, rue Jeanne d'Arc
Passage de la Petite Horloge
76000 - ROUEN
Tél : 02 35 70 13 06

SAINTES
- LE COMPTOIR DES ELFES
4 bis, rue Victor Hugo
17100 - SAINTES
Tél : 05 46 74 45 34

STRASBOURG
- PHILIBERT
12, rue de la Grange
67000 - STRASBOURG
Tél : 03 88 32 65 35

TOULOUSE
- ARMAGEDDON
75, rue du Taur
31000 - TOULOUSE
Tél : 05 61 12 41 48

TROYES
- JEUX ET STRATÉGIE
5, rue Aristide Briand
10000 - TROYES
Tél : 03 25 73 51 86

LA VARENNE-SAINT-HILAIRE
- L'ÉCLECTIQUE
93, avenue du Bac
94210 - LA VARENNE-SAINT-HILAIRE
Tél : 01 42 83 52 23

BELGIQUE

BRUXELLES
- DEDALE
Galerie du Cinquantenaire
32, avenue de Tervueren
1040 - BRUXELLES
Tél : 32 2 734 22 55
- L'ANTRE JEUX
Avenue A. Buyl, 27
1050 - BRUXELLES (ULB)
http://www.antre-jeux.be
Tél : 32 2 64 90 075

NAMUR
- AMALGAMES
Rue Haute Marcelle 20
5000 - NAMUR
Tél : 32 81 23 03 01

SUISSE

BIEL/BIENNE
- DELIRIUM LUDENS SARL
Rue Neuve, 28
CH2502 - BIEL/BIENNE
Tél : 032/323 67 60

SOMMAIRE
CRITIQUES

Jeux de Rôles

Suppléments

Jeux vidéo

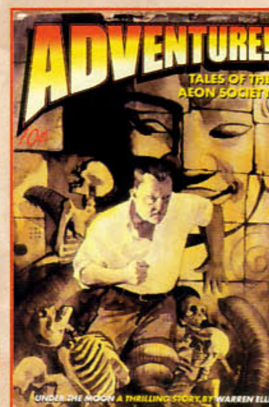
Jeux de plateau, figs, murder...

- Euh. Groovy ? Ça pique aux yeux. Uniquement pour collectionneur fétichistes.
- Deux étoiles : C'est mieux que 1.
- Trois étoiles : Bon produit. Tu peux y aller...
- Quatre étoiles : Presque un sans faute. Utile, nécessaire et pensé.
- Cinq étoiles : Vous allez perdre votre copine, on vous aura prévenu...

Le poignard d'or
Adventure !



Coup de cœur de la rédaction.



d20 system

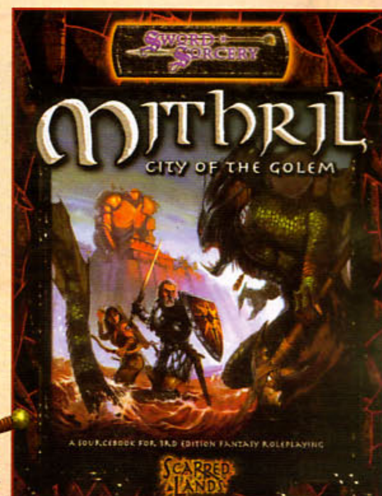
Mithril



Le Loup Blanc nous avait habitués à développer des univers riches en contradictions et des gammes pauvres en scénarios... Une page est désormais tournée, et c'est tant mieux car Mithril est tout de même l'un des plus puissants bastions du Bien de Ghelspad. Fondée au lendemain de la guerre des dieux, aux pieds du golem et serviteur de Coréahn qui aida à l'emprisonnement de Kadoum, c'est une cité portuaire pleine de contrastes où syndicats du crime, prostituées et pirates côtoient prêtres de Madriel, paladins et vigilants. Car Mithril est un centre religieux par excellence, c'est même le symbole de la toute puissance divine. Ne cherchez donc pas plus loin pour expliquer les assauts répétés des hordes titanides qui rôdent dans les environs, ou surgissent de la mer de sang. On prétend même qu'en creusant un peu on trouve quelques agents à la solde des sorcières du nord et des seigneurs de la pénombre, c'est dire si l'avenir de Mithril est menacé ! Pour en revenir à des considérations plus techniques, ce supplément couvre autant la cité, son histoire et ses factions, que la région qui s'étend des monts Kelder aux plaines de Lede, en passant par les îles des orteils et Moullis. Ses 112 pages permettent d'appréhender les différents enjeux de Mithril, de comprendre les relations qu'entretiennent les tribus d'orques, de découvrir l'étendue des galeries souterraines creusées par les vengauraks, d'apprendre l'existence d'une civilisation ancienne et disparue, et ainsi de bâtir une campagne mémorable. Et si votre manque d'expérience vous fait peur ou le foisonnement d'idées vous dépasse, Sword & Sorcery a pensé à vous puisque *Mithril* se conclut par le synopsis détaillé d'une campagne en sept épisodes qui exploite les éléments essentiels du supplément !

backstab Score ★★★★★

Michaël Croitoriu



Supplément pour D&D 3 en anglais
Édité par Sword & Sorcery
130 F
Disponible



d20 system

Manual of the Planes



Supplément pour D&D 3 en anglais ● Édité par Wizards of the Coast
240 F ● Disponible

L'abandon de *Planescape* par Wizards of the Coast avait laissé un grand vide dans le multivers *D&D*, vide que ce *Manual of the Planes* entend aujourd'hui de combler. L'approche adoptée consiste à expliquer avec force détails ce que sont les plans d'existence et de fournir tous les outils nécessaires à leur exploitation en jeu (monstres, classes de prestige, sorts, etc.). Plans Matériel, Transitifs (Astral, Éthéré, Ombre), Intérieurs, Extérieurs, le supplément décortique tant les caractéristiques que les particularités de chaque élément de la Grande Roue. L'effort de vulgarisation est louable, mais évidemment inutile pour les fans de *Planescape* qui constituent aujourd'hui encore l'essentiel de la population susceptible d'évoluer dans les plans. Et les débutants ? Eh bien, malgré la beauté des illustrations, à moins d'accompagner la lecture de plusieurs litres de café, il y a peu de chances qu'ils viennent à bout de ce supplément. Et quand bien même, comment se lanceront-ils sans scénario d'introduction ni conseils aux maîtres de jeu ? À bien y réfléchir, seule la partie technique du *Manual of the Planes* tient les objectifs qu'elle s'était fixés. Mais là encore, les fans de *Planescape* en seront pour leurs frais puisque les modrons ont disparu, que les githyanki et githzerai héritent d'une nouvelle version chiffrée (la troisième !), et que certains monstres bénéficient de pouvoirs inconnus jusque là. Quel bordel ! Dans un tel contexte, n'aurait-il pas été plus intelligent de sortir une nouvelle édition de *Planescape* ? Comment ça c'est moins cher et autrement plus rentable de pondre un supplément générique ! Ouais, eh bien, si vous voulez mon avis, gardez plutôt vos économies pour la gamme *Planescape* parce que ce *Manual of the Planes*, il sent franchement le gaz.



Michaël Croitoriu





L'Atlas de Ghelspad

d20 system





Supplément pour D&D 3 en français
Édité par Hexagonal
108 F
Disponible

L'enthousiasme d'Hexagonal pour les Terres Balafrées fait plaisir à voir. Pour preuve la sortie de l'*Atlas de Ghelspad* trois mois à peine après celle de son homologue américain. Histoire, géographie, organisations et cosmologie, en 64 pages ce supplément fait le tour du continent et des intrigues qui s'y nouent. Évidemment il ne s'agit que d'un rapide survol, les meneurs de jeu débutants risquent donc d'avoir quelques difficultés à en tirer la substantifique moelle. Et c'est justement pour cela que l'équipe française s'est permise d'augmenter cet atlas de dix pages consacrées exclusivement à l'Ahnkilie. Pourquoi un tel choix ? Eh bien, tout simplement parce que



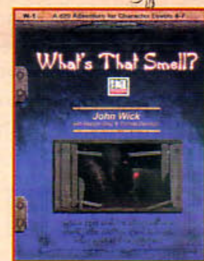
White Wolf leur a donné carte blanche sur ce royaume de l'Hégémonie Calastienne. Une excellente initiative relayée sous forme d'aides de jeu et de scénarios dans les colonnes de notre confrère *D20 Magazine*.

Michaël Croitoriu

What's That Smell ?

Depuis son départ d'AEG, John Wick n'avait pas beaucoup fait parler de lui. Ce silence coïncide avec la création de Wicked Press et, aujourd'hui, avec le lancement d'une gamme de scénarios *D&D 3*. Malgré un démarrage assez ordinaire (découvrir la raison de l'abandon d'un village halfelin), *What's that smell ?* mérite toute votre attention. Cette aventure pour personnages de niveau 4 à 7 dispose en effet du pouvoir de *métamorphose* - une série de choix simples change radicalement son apparence - et de créatures à la langue imprononçable… Une autre idée novatrice de ce module consiste à y inclure les notes de test des auteurs qui vous éclairent sur les difficultés rencontrées en jeu et la méthode utilisée pour les résoudre. Et pour bien faire, n'oublions pas de mentionner la présence de plans modulaires et d'un générateur de descriptions de maison.

Michaël Croitoriu





Scénario pour D&D 3 en anglais
Édité par Wicked Press
90 F
Disponible

d20 system

Heart of Nightfang Spire

d20 system

80 F - Dispo

De qui se moque-t-on ? Un scénario pour personnages de haut niveau (10 et plus) n'a-t-il d'autre alternative que l'exploration de donjon ? Certainement pas, mais l'équipe de Wizards of the Coast ne l'a visiblement pas compris. Avec sa tour et ses morts-vivants, *Heart of Nightfang Spire* fait office de retour aux sources, à une époque pas si lointaine où Gary Gygax cherchait déjà une maison de retraite tranquille pour finir ses jours. Vu qu'il y a pénurie d'auteurs chez les Magiciens de la Côte, je ne saurais donc trop vous conseiller d'envoyer vos candidatures au directeur du personnel. Aussi mauvais que vous puissiez être, vous ferez toujours mieux que cette "chose" d'ores et déjà reconvertie en sous-main. Vous en rêviez, Wizards l'a fait !

Michaël Croitoriu





Scénario pour D&D 3 en anglais
Édité par Wizards of the Coast

Evil

d20 system

Supplément pour D&D 3 en anglais
Édité par AEG
160 F
Disponible

Qui n'a pas été tenté un jour d'incarner un personnage mauvais à *D&D* ? Pas grand monde et pourtant, aussi surprenant que cela puisse paraître, aucun supplément digne de ce nom n'a jamais couvert le sujet de façon exhaustive. En réponse à cette lacune, AEG publie aujourd'hui ce livret de 128 pages qui regroupe tout ce qu'il est nécessaire de connaître pour incarner un sombre séide et créer une campagne d'envergure. Évidemment, tout commence par un cours sur les alignements et les techniques utilisées par les méchants pour faire le Mal. Compétences, sorts, objets magiques, monstres, la partie règles est toujours aussi convaincante. La bonne idée du moment consiste à fournir des règles spécifiques pour l'invocation de diables et démons, classe de prestige et dons à l'appui. Bien que les archétypes de personnages fassent un peu remplissage sur les bords, le principal c'est qu'*Evil* regorge d'aventures. Et si vous séchez, attendez un peu puisque AEG publiera prochainement des scénarios pour méchants pas beaux.

Michaël Croitoriu





Traps & Treachery





Fantasy Flight se jette enfin dans la mêlée ! En guise de premier supplément, l'éditeur de *Diskwars* fait la part belle aux roublards. Guildes de voleurs, poisons, pièges et énigmes, tout tient en un peu moins de 200 pages. À en juger par les nouvelles compétences, classes de prestige, dons, objets magiques et sorts, leur équipe maîtrise vraiment toutes les subtilités du système d20, à tel point qu'elle s'offre même le luxe de proposer une nouvelle classe de PNJ. L'exposé consacré aux guildes est quant à lui assez convaincant, mais il ne remplace en rien les règles de création de pièges et les innombrables exemples mécaniques et magiques (une bonne cinquantaine en tout accompagnés systématiquement de croquis). La partie consacrée aux énigmes n'est pas en reste. C'est une alternative trop souvent ignorée des meneurs de jeu. Qu'ils en prennent de la graine ! Tout ceci pour dire que *Traps & Treachery* vaut vraiment le détour.

Michaël Croitoriu

Supplément pour D&D 3 en anglais ● Édité par Fantasy Flight Games ● 200 F ● Disponible

Coin's End



Pendant que Daresh conquiert Skarrna à l'aide de ses armées humanoïdes, nos héros se pressent car l'heure de la confrontation finale approche. La route est malheureusement semée d'embûches. Ville hantée, gnolls en maraude, créature infernale infiltrée, la puissance de la nécromancienne et de son funeste artefact semblent sans limite. Raison de plus pour se trouver rapidement des alliés... Il aura donc fallu attendre le troisième et dernier épisode de cette campagne, jusqu'ici fort linéaire, pour qu'un souffle épique naisse dans le nord-est des royaumes de Kalamar.

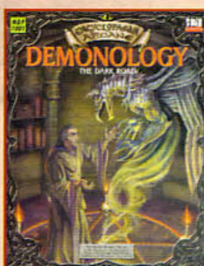


Coin's End est une aventure très bien rythmée de laquelle dépendra l'avenir d'une région entière. C'est un sans-faute qui fera rapidement oublier le classicisme de *The Root of All Evil* et *Forging Darkness.*

Michaël Croitoriu

Scénario pour D&D 3 en anglais ● Édité par Kenzer & Company ● 125 F ● Disponible

Demonology



Supplément pour D&D 3 en anglais
Édité par Mongoose Publishing
130 F ● Disponible



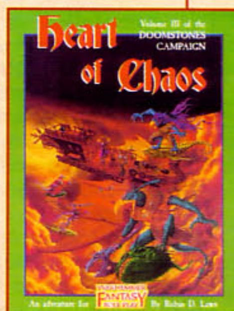
Dans la course au système d20, l'important c'est souvent d'être le premier. Mais quand on a le malheur de se faire coiffer au poteau, la seule solution reste de consacrer plus de pages au sujet doublon. Dans le cas qui nous intéresse, *Demonology* a été devancé par le supplément *Evil* d'AEG qui, entre autres choses, propose des règles pour gérer l'invocation et le contrôle de démons et de diables. Le système développé dans *Demonology* est évidemment différent et complété par d'inévitables dons, classes de prestige, objets magiques et conseils aux meneurs de jeu. C'est même bien fait pour tout dire, seules les illustrations font tache. Mais quand vous saurez que pour quarante francs de plus vous pouvez avoir un exposé autrement plus conséquent sur les méchants et leurs méthodes, démonologie comprise, vous aurez vite oublié ce supplément. Dommage.

Michaël Croitoriu

The Heart of Chaos

150 F - dispo

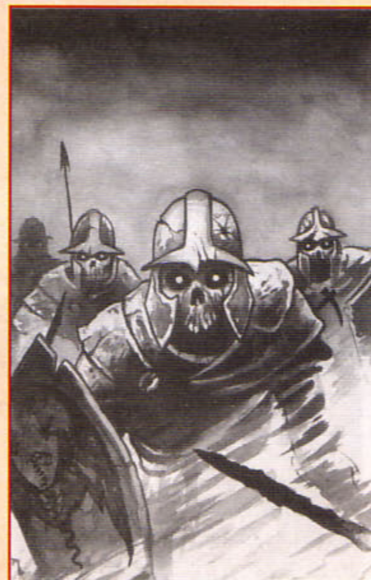
Il s'agit du troisième et dernier volume concluant la campagne des pierres du destin. Les joueurs étaient restés sur leur faim, les pierres avaient fusionné en un cristal pour leur plus grand malheur. Ils savent désormais qu'il va leur falloir trouver un moyen de le briser pour éviter la disparition du Vieux Monde. Ils vont devoir se lancer dans une course contre la montre pour réparer leur erreur en retrouvant le complexe nain où les pierres ont été forgées. Une conclusion épique pour cette campagne, les joueurs risquent d'être surpris par l'attitude des créatures chaotiques et se retrouver la cible d'un ordre de chevalerie (dont le descriptif est fourni en fin de volume) prêt à tout pour empêcher le retour du Chaos. Le meneur de jeu a droit au descriptif des quatre pierres du destin et à de nouvelles créatures. Un supplément que l'on peut aussi utiliser en solo mais cela nécessite de la part du meneur de travailler pour rendre la situation de départ plausible.





Olivier Collin

Scénario en anglais pour Warhammer
Édité par Hogshead Publishing



Talislanta

Arborer un compliment de Jack Vance sur sa quatrième de couverture, moi je dis que ça le fait. Alors, la 4e édition de Talislanta a-t-elle des "arguments" face aux mastodontes du med-fan ?

Une saine lecture

Ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit : *Talislanta* ne contient pas "tout ce qu'il faut pour jouer" pour un débutant, même s'il s'en approche. Il manque bien une aventure et la description d'un lieu à plus petite échelle. L'aventure, au moins, est disponible gratuitement sur le site : http://www.talislanta.com. Un extrait du jeu téléchargeable permet aussi de se faire une opinion. Le site propose également beaucoup de matériel de contexte. Disons que comme cadeau à un ami qui aime les décors de campagne étranges et merveilleux, mais qui ne désire pas acquérir trois ou quatre livres avant de pouvoir commencer à jouer, *Talislanta* est une très bonne idée. Et s'il apprécie le monde, les suppléments des trois éditions précédentes (difficiles à trouver à ma connaissance) peuvent le faire patienter avant le suivi du jeu. Facteur favorable : les gars qui font ça sont des vrais passionnés.



Je ne connaissais *Talislanta* que par sa réputation de jeu à l'univers riche. En toute franchise, impossible d'ailleurs d'épuiser cette richesse en quelques jours pour faire cette critique : le livre fait plus d'un demi-millier de pages !

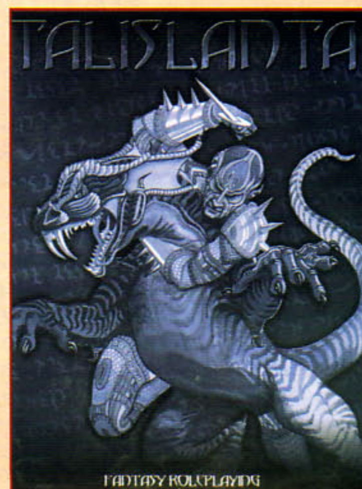
"Pas d'elfes"
Chapeau bas aux fans qui se sont accrochés pour rendre possible la publication de ce beau, de ce très beau jeu de rôles. Car même si les illustrations sont exclusivement en noir et blanc, elles sont nombreuses et rendent bien l'atmosphère d'un monde fantastique inhabituel. Pas d'elfes... Et pas d'humains non plus, en un sens. L'histoire du continent Talislanta est celle de l'émergence d'une civilisation de sorciers démiurges, les Archaens, puis de leur chute lors d'un Grand Désastre. Le continent, qui a vaguement la forme des États-Unis, est fragmenté en zones habitées par des espèces humanoïdes issues des manipulations magico-génétiques des anciens Archaens, ou par les descendants des Races Sauvages des premiers temps. Et c'est vrai que le monde a quelque chose de vancien, comme l'illustrent parfaitement les Kasmirans avides et méfiants, qui vivent dans des tours sans fenêtres par peur des voleurs, ou encore les Thralls. Regardez la couverture : elle représente un membre de cette race guerrière. Il est tatoué de la tête aux pieds pour la bonne raison que son peuple a été créé par sorcellerie pour servir de chair à canon, et que tous les Thralls ont une apparence physique identique - les tatouages sont leurs marques d'individualité. Des clones soldats, en quelque sorte, chez qui l'instinct militariste a survécu à la fin de leur esclavage. Bref, l'univers est coloré, attachant et donne envie de l'explorer ou de le faire explorer.

Simplissimo

Qu'en est-il des règles ? Elles sont très simples, beaucoup plus que ce qu'on trouve habituellement dans les jeux de ce type. Les personnages ont des caractéristiques, des compétences et parfois des capacités spéciales. Toutes les actions sont résolues par le jet d'un dé à vingt faces, dont le résultat est modifié en fonction des circonstances (rien de compliqué). Il n'y a pas de niveau mais un système d'expérience simple. La création de personnage prend dix minutes. En fait, le plus long consiste à faire un choix parmi les archétypes proposés (il y en a plus de 120). La fiche de jeu n'est pas encombrée d'éléments superflus, et il n'y a pas besoin de faire de savants calculs pour commencer. Il suffit de choisir un nom, de peaufiner quelques détails et hop ! À l'aventure ! Si le bouquin était en livre de poche et en français, il ferait un carton dans les lycées. Un peu lourd dans le cartable, mais si accessible : quelques dizaines de pages de variations autour d'une règle simple, et des pelletées de prétirés illustrés, et plus de 300 pages de terres à découvrir, de monstres à surpasser et de personnages à rencontrer...

Cyril Pasteau





JDR en anglais ● Édité par Shootingiron Design ● 300F ● Disponible

Donjon - Clefs en Mains



Après la bande dessinée créée par Joann Sfar et Lewis Trondheim, les Éditions Delcourt nous proposent le jeu de rôles tiré de l'univers de la série. Les joueurs vont pouvoir interpréter des monstres dans l'une des périodes choisies par le meneur de jeu, à savoir *Potronminet*, *Zénith* ou *Crépuscule*. Le joueur va d'abord définir son personnage ainsi que son rapport avec le groupe de jeu avant de le créer. Le futur héros est défini par des talents pour lesquels il est plus ou moins qualifié. Pour réussir une action il suffit de comparer le niveau d'aptitude avec le niveau de difficulté dans une table dont le résultat se traduit sous la forme d'un pourcentage. C'est un système simple qui ne ralentit en rien le jeu. La majeure partie de ce manuel nous présente l'univers dans lequel vont évoluer les joueurs. On trouve ainsi un bestiaire, un historique des trois séries, la vie pratique (monnaie, matériel, etc.). Il n'est pour l'instant pas possible d'incarner de lanceur de sorts. Ce jeu s'adresse avant tout aux fans de la BD. Un ouvrage très bien illustré et agréable à lire.

JDR en français
Édité par Delcourt
140 F ● Disponible

Olivier Collin

Merci aux Éditions Delcourt de nous avoir fourni une version maquettée.



pour les joueurs



pour les fans

Tales of the Sprectre Kings

Ce recueil de six scénarios est la réédition d'un précédent supplément. L'éditeur a profité de cette nouvelle mouture pour faire des remises à jour. Toutefois, par rapport à la première édition *The Great Tournament of Logres* a été supprimé et, à la place, un nouveau scénario est proposé, intitulé *The Adventure of the White Horror* qui est une suite à l'aventure qui donne son nom au supplément. Outre les six scénarios qui se jouent à la phase trois ou quatre de la campagne *Pendragon*, le meneur de jeu trouvera un article consacré à la cité universitaire de Cambridge qui, en plus de nous dévoiler la ville, présente la vie universitaire ainsi que le programme des bacheliers. Cette aide permet ainsi la génération de personnages ayant un passé universitaire ou encore de jouer des étudiants. Les aventures proposées sont inégales, certaines offrent un réel challenge et intérêt pour des chevaliers à la recherche de gloire (cf. l'excellent *The Werewolf*) tandis que d'autres restent peu passionnantes. Un supplément qui recèle des richesses et qui présente l'avantage d'offrir des aventures nécessitant peu de préparation pour un meneur de jeu ayant peu de temps.

Olivier Collin





Recueil de scénarios en anglais pour Pendragon ● Édité par Green Knight Publishing ● 170 F ● Disponible

Hackmaster - Player's Handbook

240 F - Dispo



Qui aurait cru voir réapparaître les règles d'*AD&D* ? Eh bien c'est chose faite avec *Hackmaster* qui s'avère être une réédition des règles du grand ancêtre, accompagnée de nombreuses modifications mises en place par une poignée de passionnés. On a ainsi droit à de nouvelles races (gnomeling issu de l'union de gnome et de halfling...) et carrières. Malgré tout, rien de bien nouveau puisque même la maquette ressemble à son homonyme (et que dire de la couverture !) ; en revanche le ton est excellent. La lecture est agréable et devrait vous faire passer un bon moment (pratiquement 400 pages). Maintenant quel en est l'intérêt ? Si vous ne pouvez vous résoudre à la disparition d'*AD&D*, il vous reste la possibilité de passer à *Hackmaster*, dans le cas où de dépit vous auriez brûlé vos livres de règles. Ce jeu reste avant tout un bon délire.

Olivier Collin

JDR en anglais ● Édité par Kenzer & Company

Hacklopedia of Beasts-Volume I et II

160 F chacun - Dispo

Il s'agit de l'équivalent au *Monster Manual* d'*AD&D* première édition pour le jeu de rôles *HackMaster*. On retrouve la description de nombreuses créatures allant des Aarakians aux Efreeti. Outre les données techniques, le meneur de jeu trouvera une description physique de chaque créature accompagnée de ses modes, de son combat, de son habitat, de son écologie et de ses ressources. Cette dernière donnée permet au meneur de jeu de savoir les parties que les joueurs peuvent récolter pour différents usages (utilisation médicinale, composants de sort, trophée) ce qui peut donner lieu à des scénarios : une très bonne idée. Le meneur de jeu a ainsi à sa disposition plus de deux cents créatures. Par contre au niveau graphique, le jeu reprend la même mise en page qu'*AD&D* première édition. On a droit à de nombreuses illustrations en noir et blanc de qualité médiocre. À réserver aux fans ou aux collectionneurs.



Olivier Collin

Suppléments en anglais pour HackMaster
Édité par Kenzer & Company

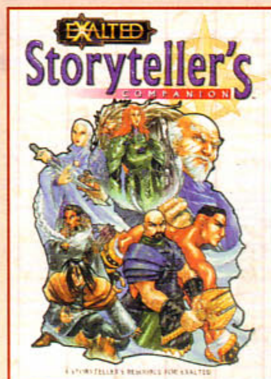
110 F - dispo

Storyteller's Companion



J'attendais beaucoup de ce supplément car, d'après ce qui était dit dans le livre de base d'*Exalted*, il compléterait les lacunes du jeu au niveau de l'incarnation des autres exaltés que les Solaar. ARNAQUE ! Oui, nous avons droit à quelques infos ici et là. Mais seulement à titre d'échantillons en attendant les suppléments à venir. Le pire, c'est qu'ils ne s'en cachent pas les bougres ! Alors, oui, vous trouverez des informations importantes dans ce livret magnifiquement illustré (moi j'aime bien mais apparemment, je suis le seul) mais franchement, achetez-le si et seulement si, vous êtes Conteur. Tout y est tellement survolé qu'au final, ce n'est que du remplissage. Les joueurs pourront s'économiser cet achat.

Benoît Attinost



Écran et supplément an anglais pour Exalted
Édité par White Wolf



Le Maître de Shamatoo



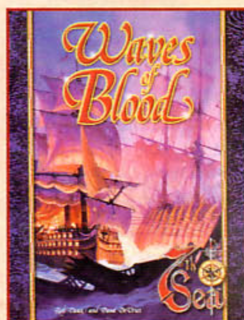
Scénario en français pour Rêve de Dragon
Édité par Nestiveqnen
80 F ● Disponible



Enfin ! On n'y croyait plus ! Je tiens entre mes mains tremblantes d'émotion le premier scénario de Denis Gerfaud paru depuis son dernier voyage, *La Balade de Harpsychore*. Il semblerait que Nestiveqnen ait décidé d'éditer à nouveau les écrits du Grand Rêveur. Eh bien, qu'ils continuent ! Sans vous en dire trop, sachez que ce scénario de 32 pages (format des anciens Miroirs) insiste beaucoup sur le côté rôles du jeu de rôles, pour notre plus grand plaisir. J'ai rarement vu un scénario aussi peu linéaire et aussi prometteur en Rêve pur !
Toute latitude est volontairement laissée au Gardien des Rêves pour emmener ses joueurs aux confins de leur imagination, autour d'une trame centrale originale et modulable à volonté. Les Voyageurs vont vite se rendre compte ce que voyager veut dire, dépaysement garanti ! Que vous soyez débutants ou que vos personnages en soient à leur quatrième incarnation, n'hésitez pas à vous plonger tête baissée dans cet ouvrage onirique d'une grande qualité !

François Alix

Waves of Blood





Autant *Pirate Nations* était un supplément mal conçu qui ne réussissait pas à donner corps à cet aspect particulièrement attirant de *7th Sea* qu'est la piraterie, autant *Waves of Blood* est une véritable réussite, un morceau d'anthologie, un supplément incontournable pour les aficionados du jeu.
Tout au long des presque 200 pages de ce volumineux supplément, vous découvrirez la quasi-totalité du matériel de décor de campagne développé pour le jeu de cartes à collectionner. En plus des caractéristiques détaillées de nombreux personnages, vous découvrirez une foule de précisions sur les différents groupes de pirates de *7th Sea*, de leurs origines à leurs motivations. Outre quelques nouvelles règles, la partie définitivement géniale de ce supplément concerne le descriptif détaillé dans le temps de toute la trame historique du jeu de cartes. *Waves of Blood* est tout à la fois une impressionnante campagne et le supplément indispensable sur la piraterie.

Geof.

Supplément en anglais pour 7th Sea ● Édité par AEG ● 150 F ● Disponible

Sophia's Daughters



Supplément en anglais pour 7th Sea
Édité par AEG
160 F
Disponible

Ce sixième supplément consacré aux sociétés secrètes est une nouvelle pierre à la couronne de *7th Sea*. Comme ses prédécesseurs, *Sophia's Daughters* nous dévoile d'importants secrets concernant la nature même de l'univers du jeu. Au fil des pages vous apprendrez ainsi des informations essentielles concernant la peste blanche, les Sidhe et la lutte des femmes au cours de l'histoire de Théah.
Comme d'ordinaire, ce supplément est tout particulièrement teinté d'occultisme et de grandes conspirations. Il est aussi propice à d'exceptionnelles idées de campagnes épiques et mouvementées tant il est émaillé d'idées d'aventures.
Les techniciens auront le plaisir de découvrir des règles d'alchimie, une nouvelle école d'escrime et de nouveaux avantages propres aux membres de cette société secrète.
Sophia's Daughters est aussi LE supplément essentiel pour tous ceux qui estimaient que les personnages féminins étaient trop mal considérés dans l'univers de *7th Sea*.

Geof.





Fulminata

Armed with Lightning

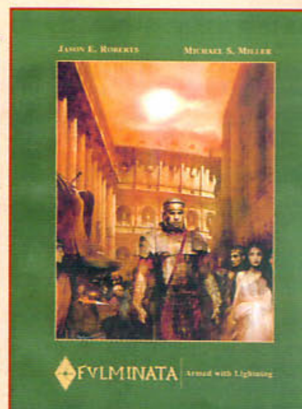


À part *Gurps* qui permet de jouer dans de nombreux univers, les jeux ancrés dans l'Antiquité se comptent sur les doigts de la main. *Fulminata* se concentre sur la Rome antique de 248 après Jésus Christ. Toutefois, cette Rome est différente de celle que l'on connaît. En effet, le jeune Lucius Aufidius Caelus a échappé à la destruction de Pompeï par le Vésuve (79 après J.C.). Ce dernier a mis au point la poudre, bouleversant ainsi la trame historique. Les personnages incarnés sont définis par leur rang de naissance duquel dépendent leurs occupations. Le joueur devra répartir 42 points entre quatre attributs (Intelligence, Agilité, Piété et Constitution), puis acheter des talents qui ont tous un dieu tutélaire. Le joueur va devoir choisir un dieu bénéficiant du coup d'un bonus dans les compétences privilégiées. Enfin pour compléter le personnage, le joueur va pouvoir répartir des points dans les humeurs (mélancolie, colère, flegme, etc.) qui définissent le comportement du personnage. Toutes les actions sont résolues avec quatre dés à six faces, le résultat doit être inférieur à la somme de l'attribut et du talent modifiée par une difficulté. Afin de juger de la qualité de la réussite, on va procéder à un autre lancer. En comparant le résultat à une table, on va pouvoir améliorer le résultat. Toutefois le résultat est fonction des figures obtenues : paire, brelan, etc. Il est aussi possible de recourir aux différentes magies (sorcellerie, haruspice, etc.). Le meneur de jeu trouvera un descriptif sérieux et complet sur la civilisation romaine. À noter que les auteurs ont fait le choix d'accompagner de nombreux termes de leur traduction en latin. Rien de tel pour renforcer l'ambiance qu'un meneur de jeu parlant le latin ! L'ouvrage est agréable à lire et fourmille d'idées permettant de s'imprégner de l'atmosphère de *Fulminata*. C'est un excellent jeu qui ne connaîtra probablement qu'un succès d'estime. C'est bien dommage !

Olivier Collin

Jeu de rôles en anglais
Édité par Thyrsus Games
200 F
Disponible





Shinobi

Shadows of Nihon

Oubliez tout ce que vous avez vu dans ces films de série Z. Les ninja ne sont pas les super-héros des temps modernes mais plutôt les héritiers d'une tradition populaire très ancienne. À l'instar du livre de base de *Sengoku*, *Shinobi* réalise un portrait exhaustif de ces derniers, accompagné des incontournables glossaire et bibliographie. Des origines au matériel, en passant par l'entraînement et leur place dans la société, rien n'est passé sous silence à propos des maîtres espions du Japon médiéval, et surtout pas la possibilité d'en incarner un. Pour vous mettre la main à la pâte, *Shinobi* complète cet exposé par les données techniques indispensables au jeu (compétences, avantages, etc.) et la description de deux clans prêts à l'emploi. En cherchant vraiment, ce supplément n'a qu'un seul défaut, celui de ne proposer aucun scénario. Mais on s'en moque puisque sa lecture suffit à inspirer une bonne dizaine de campagnes. À utiliser sans modération que vous soyez meneur de jeu à *Sengoku* et/ou *L5A*.



Michaël Croitoriu

Supplément pour Sengoku en anglais ● Édité par Gold Rush Games ● 160 F ● Disponible

Dharma book : Thrashing Dragons

120 F - Dispo

Thrashing dragons permet de mieux appréhender les Kuei-jin éponymes, débordants d'énergie vitale (ou Yang) et capables de vivre le jour ou d'avoir des enfants. En dehors de conseils inspirés et de nouvelles règles, le Conteur appréciera particulièrement les présentations de la Thousand Crane Mother (initiatrice du Dharma) ou celles des principales sectes. Un bon supplément, dans la lignée des précédents *Dharma books*.

Ronny Bones



Supplément pour Kindred of the East
Édité par White Wolf

Adventure !

On vous a annoncé que le Pulp arrivait à grands renforts dans les étalages de jeu de rôles, mais jusqu'à présent seuls les jeux militaro-super-héros pointaient le bout de leur nez (Gear Krieg, WW2 et Godlike qui se fait attendre). Mais avec Adventure on atteint vraiment le haut de la vague, le Pulp Golden Age, de la Mummy à Doc Savage, en passant par Raiders. Attention : Adventure ! est une réussite totale et s'impose comme LA référence du genre.





Inspi +

Juste une inspi en passant : il y a quelques années, DC Vertigo publiait une série 100% Pulp, dessinée par Guy Davis et scénarisée par Matt Wagner et Steven T. Seagle, intitulée *Sandman Mystery Theatre*. Il s'agissait d'enquêtes en trois ou quatre épisodes, avec héros Golden Age à tous les étages. Intelligent et pile dans l'ambiance d'*Adventure !*, vous y trouverez des scénarios tout faits ! C'est trouvable chez les dealers de comics, les meilleurs arcs étant *The Tarentula*, *The Vamp* et *The Scorpion*. Malheureusement c'est en V.O., sauf la première histoire qui avait été éditée par Le Téméraire.





Le background

Sous une structure très White-Wolfesque, avec ses chapitres et son "narrateur" incontournables, *Adventure !* est pourtant à la fois ouvert et sobre, presque mesuré. Les joueurs y incarnent des super-héros ou des aventuriers dans les années 20. Pas de méta-gros-bill ici, bien qu'*Adventure !* soit l'ancêtre historique d'*Aberrant* et de *Trinity*. Après une expérience ratée, le Professeur Hammersmith fit exploser une machine qui irradia notre Terre d'une énergie tellurique, ou pseudo-éthérique comme l'appellent certains. Quelques individus régirent à cette radiation d'une manière étrange et développèrent des dons hors du commun. Les premiers d'entre eux se rassemblèrent à Chicago et constituèrent l'*Æon Society for Gentlemen*, un club d'explorateurs qui, de l'Amérique du Sud au fin fond de l'Afrique, tente de comprendre pourquoi l'homme foule cette Terre, et comment améliorer son futur. D'autres groupes sont ensuite nés autour de ces héros au nombre desquels vous comptez : les pilotes de l'*Air Circus* qui combattent les ballons terroristes de l'infâme Docteur Zorbo, la *Branch 9* (coalition de super-héros travaillant pour le gouvernement U.S.), l'*International Detective Agency* (un genre de *Pinkerton Agency*, qui a les mêmes objectifs que la *Branch 9* mais qui agit pour le compte d'un inconnu), la *Ponatowski Foundation* (équivalent slave de l'*Æon Society*), le *Condetorri* (organisation secrète qui "louerait" des agents à toutes les Mafias du monde), etc.

L'ambiance

Un format de Pulp, une maquette dans le ton, des nouvelles de Warren Ellis *himself* ou de Stolze et, *last but not least*, des illus de Guy Davis, le pape de la *"old touch"* en comics : rien à redire sur la forme. Sur le fond, ajoutez un excellent topo sur la géopolitique des années 20, et une vingtaine de pages sur les lieux mythiques ou inexplorés. Si ça ne vous suffit pas, sachez aussi que les auteurs ont tenu compte de toutes les théories scientifiques de l'époque, et les ont réinjectées dans le background. Par exemple, le fait que les héros réussissent des choses théoriquement impossibles viendrait du fait que leur volonté utilise une énergie proche de l'Ether (notion en vogue à la fin du XIXᵉ siècle), qui influe sur les probabilités de la réalité. Car comme l'ont prouvé les travaux d'Einstein et de Schrödinger, la réalité n'est que relativisme et probabilités ! À moins que le magnétisme de Mesmer, les théories de Darwin ou ce nouvel élément découvert par Mme Curie ne puissent apporter d'autres explications... Bref, en plus de rendre l'ambiance des aventures du genre, les auteurs ont exploité l'environnement historique avec finesse et sens du détail. Un vrai bonheur !

Le système

Juste deux mots, car la base est le *Storytelling System* de White Wolf, déjà bien connu. Ici, il est possible de jouer vraiment tous types de perso (nationalité, couche sociale, pouvoir), du poète anglais à l'espion russe. La création se fait d'ailleurs en trois temps : le PJ au départ, sa transformation en héros, et l'après. Les pouvoirs, ou *Knacks*, sont bien dans le ton et plutôt équilibrés (des dons psi aux *gadgeteers*) à quelques exceptions près (Gasp ! La régénération reptilienne !). Les deux types de dommages et les actions en *"team work"* seront à mettre à profit au maximum pour bien rendre l'ambiance, et le chapitre sur la création d'une équipe (et ses conséquences dans le jeu) sera une précieuse source d'infos.

7.7

Jeu de rôles en anglais ● Édité par White Wolf ● 210 F ● Disponible

Weird War II



Par deux fois (il y a quelques années et quelques mois) DC Vertigo a publié une mini-série de comics intitulée *Weird War Tales*, qui regroupait de courts récits de guerre, mêlés d'horreur et de fantastique. L'ambiance avait de quoi faire triper tous les meneurs (*No Man's Land* pour *L'Appel de Cthulhu* est d'ailleurs paru quelque temps après) et Shane Hensley (*Deadlands*) devait faire partie de cela. C'est ainsi qu'il y a quelques mois, Pinnacle annonçait en grande pompe la sortie d'un jeu de rôles d20 nommé *Weird War II*, qui devait exploiter l'idée en jeu de rôles. J'attendais ce jeu avec impatience et lorsqu'il est arrivé à la rédac' je l'ai feuilleté fébrilement jusqu'à... cette page 46, qui m'a glacé le sang. Le jeu est illustré de photos de guerre (parfois douteuses) mais celle qu'il y a sur cette page va vraiment trop loin : une photo de SS déplaçant les corps d'un charnier de camp de la mort. Les auteurs ont beau faire une différence constante entre réalité historique et fiction, et expliquer qu'ils préfèrent montrer la réalité crue pour que personne n'oublie, ça ne passe pas. Devoir de mémoire il y a, mais je ne suis pas sûr que l'amalgamer avec une œuvre de fiction "fantastique" soit pédagogique et rende à ces actes la gravité qu'ils contiennent. Et puis il s'agit des cadavres de gens morts dans d'atroces souffrances : en faire des illustrations de jeu de rôles me semble complètement déplacé. Ce n'est pas la première fois que ce problème se pose avec les auteurs de jeu de rôles américains, d'autant plus que la mode est aux jeux pulp, ou aux uchronies 39-45. Nous avions prévu de contacter Shane Hensley et John Hopler, les deux auteurs, pour leur demander de plus amples explications, mais les attentats terroristes de New York nous ont fait reporter cette interview. Je ne préfère donc pas donner plus avant mon avis sur ce jeu, ni le noter bien sûr, et laisse chacun à sa sensibilité et à sa conscience.

7.7

Jeu de rôles d20 en anglais ● Édité par Pinnacle Entertainment ● 175 F ● Disponible



The Last Exodus

Houlà ! Pfff... Galère. Va falloir que je vous résume ça ? Alors, *The Last Exodus* c'est un jeu mystico-religieux contemporain mais c'est surtout une compil' de tous les textes sacrés du monde. Je vous la fais : 200 millions d'années avant J.C. il y avait l'ancien royaume des Atlantes, qui s'est achevé par la destruction de Babel par les serpents (?), laissant comme seul survivant l'ange Lucifer. L'Eden (qui coïncide avec la Terre, selon qu'on est tourné vers son âme ou son esprit) fut alors interdit aux hommes, qui n'y revinrent qu'en 2000 avant J.C., grâce à Shiva, Vishnu, Zoroastre, Bouddha & Co. Mais l'essence de Dieu, éjectée de l'Eden, voulait revenir sur Terre et se donna bien du mal (là, pouf, relecture de la Bible et du Coran : J-B, Marie, Jésus, Mohammed) alors que deux dieux ennemis se disputaient la choucroute : Ahura Mazda et Ahriman. Le dernier messie en date débarqua en Serbie en 1992, se fit buter (too bad), du coup le Dernier Exode commence à Time Square (N.Y.) : douze Apôtres passent de la Terre à l'Eden et reviennent pas contents, tandis que les méchants - les Sanhedrin - font la même à Vegas. Tous ces gens vont se foutre sur la gueule pour qu'il ne reste qu'un Messie Final, et si possible un de vos PJ tant qu'on y est ! On peut donc TOUT jouer, à travers une vingtaine de factions. Et ce n'est pas le système de jeu brouillon, à base de cartes, qui va rattraper le bordel qu'est ce jeu, mix halluciné entre *Obsidian* et *Unknown Armies*, rédigé par un Mircea Eliade sous acide(s). D'un autre côté c'est pas cher, et on peut y piocher des idées pour les deux jeux cités ci-dessus.



7.7



Jeu de rôles en anglais
Édité par Synister Creative Systems
120 F ● Disponible



Nephilim : Révélation
Le Livre des Joueurs



Avec cette troisième édition, Multisim passe à la vitesse supérieure en proposant un nouveau standard de jeu de rôles d'occulte contemporain. Le pari est ambitieux, mais la société française se donne les moyens de le tenir, pour preuve la présentation en couleurs de ce premier volume destiné aux joueurs. Autant le dire tout de suite, Nephilim : Révélation est très différent de ses précédentes versions, tant au niveau des règles que de l'approche même du jeu...

Jeu de rôles en français ● Édité par Multisim ● 280 F ● Disponible

De l'Atlantide au Grand Plan des Templiers

La Terre d'aujourd'hui est le théâtre de luttes occultes, prenant racine à l'époque mythique du royaume d'Atlantide. Issus des champs magiques qui baignent la Terre, les Kaïm sont des esprits élémentaires qui s'incarnent dans des corps humains. Ils sont divisés en trois familles :

- **Les Nephilim :** composés de cinq Ka-éléments (eau, terre, lune, etc.) ces Kaïm cherchent à atteindre l'Agartha, un état d'accomplissement mystique. Chaque Nephilim possède un Ka-élément dominant qui influe sur son corps humain en le transformant peu à peu en une créature mythologique (djinn, satyre, ange, etc.), ainsi que sur leur personnalité (le feu symbolise la violence, l'air la réflexion, etc.).
- **Les Selenim :** des vampires émotionnels qui volent l'énergie vitale des êtres humains afin de la transformer en Ka de la Lune Noire, champ magique dont ils sont issus. Les Selenim sont des êtres torturés et honnis par la plupart des Nephilim. Il s'agit d'un rôle particulièrement adapté pour des joueurs expérimentés, à la recherche d'un subtil roleplaying.
- **Les Ar-Kaïm :** apparus récemment, ces impétueux élémentaires ne possèdent pas le passé glorieux de leurs ancêtres Kaïm - qu'ils méprisent. Leur maîtrise des éléments passe par leur Cœur, qui peut capter tous les champs magiques mais qui menace d'exploser à chaque instant. Les Ar-Kaïm, pour pouvoir survivre, sont obligés de s'incarner au travers de leur descendance, créant ainsi de véritables dynasties occultes.

Face aux Kaïm se sont dressées des sociétés secrètes humaines ou Arcanes mineurs. Ces Templiers et autres Rose-Croix ont juré la perte des élémentaires. Ils joueront un rôle fondamental dans les années à venir, marquées sous le sceau de l'Apocalypse ("Révélation" en grec).

La nouvelle incarnation

Après dix ans d'existence et une cinquantaine de suppléments, l'un des plus gros succès du jeu de rôles français s'offre une refonte complète de ses règles. Ainsi, le *Livre des Joueurs* contient les règles complètes du jeu, alors que le *Livre du Meneur de Jeu*, à paraître fin octobre 2001, s'axera sur le background. Ce qui peut paraître comme un coup commercial, dans le droit sillage de *D&D 3*, était en fait une des seules solutions pour synthétiser un jeu aussi fouillé (et fouillis) que *Nephilim*.

Découvrir un nouveau jeu de rôles, c'est avant tout une question de feeling. Le moins que je puisse dire, c'est que j'ai été impressionné par ces 280 pages tout en couleurs, superbement présentées et illustrées. Les archétypes de personnages, dessinés par Aleksi Briclot et dont vous pouvez voir quelques exemples dans ces pages, sont une des réussites graphiques et vont très certainement donner le *la* pour les nouveaux joueurs. La maquette est par ailleurs claire et agréable, et l'organisation du livre pratique. Une simple lecture linéaire permettra ainsi d'aborder en douceur les nombreux concepts du jeu.

Inutile de faire durer le suspens. Voyons tout de suite les trois principaux changements apportés par cette nouvelle édition :

- **De nouveaux rôles :** les règles vous proposent de jouer les trois familles de Kaïm - les Nephilim, les Selenim et les Ar-Kaïm (nouveaux venus).
- **De nouvelles règles :** le Basic RPG et son D100 ont été remplacés par un système à table de réso-

L'ère de la transparence

Avec sa présentation en couleurs, son contenu exhaustif, les nouvelles perspectives qu'elle offre et son originalité, peut-être que cette édition aurait dû décrocher le poignard d'or. J'ai néanmoins été contrarié durant toute ma lecture par une chose : la trop grande transparence du livre, au niveau de sa présentation et de son découpage millimétré (des tonnes de petits paragraphes sautent aux yeux lorsqu'on le feuillette). Pas de nouvelles d'ambiance, par exemple, ou encore de rumeurs ou d'ambivalence tortueuse dans les quelques informations de background délivrées aux joueurs. Peut-être que ce style de présentation convient à un jeu med-fan (*D&D 3*) mais *Nephilim : Révélation* est quand même un jeu qui aborde l'ésotérisme, et le côté mystérieux, interdit, n'apparaît guère à la lecture. Il manque à mon goût quelques buissons secrets à cette édition, un zeste de folie et de surprise. Ce côté didactique était peut-être nécessaire pour conquérir de nouveaux joueurs, mais je ne suis pas sûr que tous les anciens l'apprécient...

Les Sciences Occultes

Manifestations concrètes de la puissance des Ka-éléments, les arts magiques sont un des axes centraux du jeu et leur description occupe à elle seule une centaine de pages. Chaque type de Kaïm maîtrise ainsi ses propres spécialités :
Les Nephilim : polyvalents et accomplis, ils maîtrisent la Magie, qui leur permet de lancer des sorts physiques (détection, combat), la Kabbale grâce à laquelle ils pactisent avec des créatures magiques venant d'autres plans, et enfin la puissante Alchimie. Les règles ont profondément évolué et des éléments issus de suppléments anciens ont été intégrés.
Les Selenim : ils ont également développé trois Sciences Occultes : la Conjuration, qui leur permet de se lier avec des créatures des champs de la Lune Noire, la Nécromancie - appeler et contrôler les morts - ainsi que l'Anamorphose qui permet de sculpter son corps afin de le transformer en entité cauchemardesque.
Les Ar-Kaïm : ils ont développé des Talents, regroupés en treize familles, et qui font irrémédiablement penser à des pouvoirs de super-héros (téléportation, explosion élémentaire, régénération, etc.). De plus, le Ka qu'ils possèdent dans leur Cœur modifie leur apparence (cf. illustration ci-contre).

lution unique, et un D20 suffira pour résoudre tout type d'action.
- De nouvelles optiques : la plus révolutionnaire consiste à choisir le niveau d'initiation (la puissance en langue rôliste) de votre personnage. Ainsi, dès la création de personnages vous pouvez jouer un méta-bill qui arriverait à faire rougir notre directeur de publication. Mais bien sûr, il faudra en payer le prix.

Le cœur et le cerveau

En effet, la création du Kaïm, quel que soit son type, est divisée en quatre étapes : l'Initation, l'Aspect, la Voie occulte et le Passé. Pour chacune d'entre elles, vous choisissez un des trois degrés de puissance, mais vous gagnez autant de "puces" en Chute (ou désavantages). Par exemple, si vous désirez créer un phénix (Nephilim du Feu) avec un niveau de Maître (degré maximum noté) en Ka-élément de Feu, il commencera certes le jeu avec un score d'Initié dans cet élément (c'est beaucoup) mais il devra aussi choisir une Chute de niveau équivalent. À cette étape, il s'agira par exemple d'un très haut score en Kaïba (une folie causée par "l'abus" des champs magiques) ou d'un lien très fort avec les Templiers, ennemis séculaires des Nephilim, ce qui l'aura obligé à rompre totalement avec ses frères élémentaires.
Plus détaillées et avec un enchaînement plus logique que les désavantages classiques d'autres jeux, les Chutes sont autant de pistes pour créer un personnage haut en couleurs. Choisir un niveau Maître à toutes les étapes est possible mais, si tous les joueurs font ainsi, ils joueront des Kaïm profondément meurtris, avec une liste impressionnante d'ennemis. D'après moi, il vaut mieux que le groupe s'entretienne avec son MJ à propos du type d'aventures qu'ils souhaitent jouer avant de créer leurs personnages. Si le meneur se retrouve avec un groupe de Selenim Apprenti (des romantiques cacochymes), le type de campagne sera radicalement différent que celui joué par des Ar-Kaïm au niveau Maître (des X-Men sous LSD).
Dernier changement, et non des moindres, les époques d'incarnation ont été réduites à leur portion congrue. *Le Livre du Meneur de Jeu* comblera cette lacune, et abordera aussi les quêtes initiatiques. En attendant, c'est vrai que les Nephilim ont perdu partiellement la mémoire, et que les joueurs n'ont pas à être au courant de tout...

Les veines et les vaisseaux

Les règles ont entièrement changé. Toutes les caractéristiques du jeu sont notées à l'aide de cinq adjectifs (de "Peu" à "Très"), et sont croisées sur une table unique de résolution avec un niveau de difficulté, ce qui donne un score sur 20. Pour réussir une action, vous devrez faire moins que ce chiffre avec un D20. Les compétences, quant à elles, permettent de changer de ligne et donc de faciliter la réussite d'une action. Quelques finesses de règles complexifient légèrement le système mais, de façon générale, il reste fluide et très intuitif. Quant aux règles de combat, elles annoncent aussi le changement de cap de *Nephilim* en étant beaucoup plus détaillées que dans les précédentes versions. De nombreuses options vous permettront d'animer des combats dynamiques. Quant aux différents Ka-éléments, ils n'influent plus directement sur les caractéristiques, mais le personnage peut néanmoins y faire appel pour augmenter ses chances de succès. Néanmoins, si le Kaïm utilise trop souvent sa puissance élémentaire, il risque alors de sombrer dans la Kaïba ou la Narcose.



Dans l'attente de la chair

Cette nouvelle édition est sans conteste une réussite au niveau technique. Son point fort réside dans la création des personnages ainsi que dans la possibilité de jouer plusieurs types de Kaïm. *Nephilim : Révélation* est désormais un jeu générique, et j'imagine sans peine que chacun se l'appropriera selon ses goûts. Cette ouverture a néanmoins un inconvénient, peut-être un certain manque de caractère (cf. encadré *L'ère de la transparence*). Encore une fois, ce seront les meneurs de jeu qui devront donner le ton et poser des bornes aux joueurs.
Mais pour mieux jauger *Nephilim : Révélation*, il faudra attendre le *Livre du Meneur de Jeu*, qui sera critiqué dans nos pages le mois prochain. En attendant, si vous êtes attiré par les aventures occultes, et si vous aimez jouez des immortels puissants, vous pouvez investir !

Raphaël Mournat

Loup-garou : l'Apocalypse [3e édition]



Vous fuyez la rage au ventre. Le sang bat dans vos tempes au même rythme que les "pfitt, pfitt" émis par les créatures lancées à votre poursuite. Derrière vous s'étendent les ruines fumantes du chantier, les volutes de fumée âcre se confondant avec les esprits filiformes du Ver. Vos ennemis se rapprochent. De brefs échanges de jappements avec votre meute ainsi qu'une requête à Totem Hibou vous permettent de prendre une décision rapide. Votre rage explose dans vos entrailles, vous commencez à vous dresser sur vos pattes arrières et soudain vous faites face à vos ennemis... Vous devez défendre l'honneur de votre tribu.

Traducteurs-qui-marchent-sur-du-verre

La traduction de plusieurs termes a changé dans cette nouvelle édition, donnant lieu à des choix parfois déroutants. Le Tisseur devient ainsi la Tisseuse alors que le Sauvage (Wyld en V.O.) se nomme désormais le Kaos, ce qui me semble moins pertinent. La plupart des noms des tribus ont été eux aussi remaniés : les Rongeurs d'os en Ceux-qui-rongent-les-os, les Arpenteurs silencieux en Ceux-qui-glissent-en-silence, les Fils de Fenris en Sang de Fenris, etc. D'après l'éditeur, cela collerait mieux à un certain *feeling* amérindien qu'aurait selon lui *Loup-garou*. Un argument qui se tient, certes. Mais est-ce que les anciens joueurs apprécieront le changement, c'est une autre chronique...



Demain l'Apocalypse

La fin est proche. Gaïa, la force naturelle source d'équilibre, agonise sous les coups répétés de ses ennemis - vampires, technocrates et autres serviteurs du Ver - prêts à tout pour mener leur but sans se soucier du futur de la Terre. Seuls des guerriers accomplis et organisés peuvent sauver celle-ci. Non, il ne s'agit pas des anti-mondialistes, mais de créatures encore plus poilues qu'eux... les loups-garous, bien sûr ! Le problème, c'est que ces derniers sont seuls face à cette responsabilité, ayant maintenu l'humanité sous leur joug pendant près de trois mille ans (d'où la peur du loup !). Ils sont organisés en tribus et en meutes, et se réfugient dans des lieux mystiques dénommés Caern, placés sous la protection de puissants Totems. Bienvenu dans le Monde des Ténèbres version 2001 !

Dense avec les loups

Les différences sont flagrantes entre les deux éditions françaises de *Loup-garou : l'Apocalypse*.
Là où la première n'était qu'un bouquin émacié aux règles incomplètes, le nouvel opus est dense et exhaustif. Tous les éléments développés dans la gamme sont ainsi synthétisés, des profondeurs de l'Umbra aux secrets des trois forces qui gouvernent l'univers - le Kaos, la Tisseuse conservatrice, ainsi que le Ver purificateur. Au sujet de cette triade, d'ailleurs, le background a évolué, de nombreux loups-garous se demandant si le Ver ne serait pas finalement un élément neutre, et la Tisseuse la véritable destructrice de Gaïa.
Un autre changement concerne la "disparition" d'une tribu, Ceux-qui-contemplent-les-étoiles, qui ont quitté la nation garou sous prétexte qu'elle était divisée (c'est malin). Les règles, quant à elles, ont légèrement évolué, notamment celles dédiées au combat, que les joueurs gagneront à assimiler. J'ai beaucoup aimé les techniques de combat de meute, notamment, qui caractérisent bien l'esprit d'équipe des garous.

Dernier quartier de lune

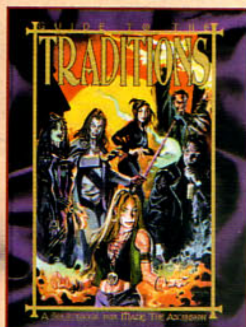
Mais la patte d'un jeu du Monde des Ténèbres, c'est bien entendu la création de personnages. Votre garou sera défini par une pléiade de paramètres, des auspices qui déterminent sa fonction aux nombreux pouvoirs (dons, fétiches, etc.) en passant par le choix de sa tribu - Sang de Fenris (descendants de garous vikings), Uktenas (proches des esprits amérindiens), etc. Par contre, les étoiles palissent devant les manques habituels : pas de scénario, pas de lieu décrit (alors que la première édition nous proposait un Central Park sympa), pas de détails sur la vie quotidienne des garous, etc. *Le Guide des Joueurs* pourra néanmoins pallier à ce dernier manque.
Malgré tout, *Loup-garou* devient enfin un bon jeu. Si vous avez aimé *Wolf* et *Le loup-garou de Londres*, si vous cherchez un bon jeu d'action et surtout si vous avez l'âme sauvage et un brin mystique, vous pouvez investir sans problème. Restera à nettoyer les poils sur le lavabo.

Celui-qui-juge-le-Loup-Blanc

Jeu de rôles en français ● Édité par Hexagonal ● 260 F ● Disponible

backstab Score ★★★

Guide to the Traditions



Énorme !

Vous vous souvenez du *Guide to the Technocracy* ? Eh bien, nos amis du Loup Blanc remettent le couvert mais cette fois avec les Traditions. Mais pourquoi me direz-vous ? Il existe déjà plein de Tradition books, révisés, bien faits et tout récents. Oui mais à chaque fois, ces suppléments traitent d'une Tradition en particulier, suivant un point de vue précis. Là, c'est une vision complète et globale de la société des mages qui est présentée. En 290 pages, vous allez apprendre comment vit un mage après la fin de la guerre.

À boire et à manger



A priori, la plus grande partie du supplément est destinée aux joueurs. Vous y apprendrez en premier lieu ce qui motive un Éveillé de nos jours. Ensuite, vous en saurez plus sur le Paradoxe (le grand copain des mages), les paradigmes, les foci, les Sphères, les traditions "alternatives", etc. De tous les chapitres c'est le plus dur à lire. Non seulement les sujets abordés sont d'un intérêt moindre mais en plus les polices de caractères piquent les yeux.
Ensuite (et surtout) vous vous plongerez dans l'histoire générale des Traditions. C'est un bonheur de pouvoir enfin avoir une synthèse intelligente dans le domaine. Enfin, une explication de ce qui se passa en juin 1999 et qui ébranla le Monde des Ténèbres. Viennent après des chapitres sur divers aspects de la communauté des mages (la justice, par exemple) qui peuvent avoir leur importance. Il faut avouer que l'intérêt retombe un peu mais c'est sans doute le Conteur qui parle là. Il y a là de quoi aider un joueur à comprendre son univers. Ce n'est qu'au chapitre sept, qu'on retrouve à nouveau une mine de renseignements pour gérer de façon cohérente le monde des mages.

À moi ! À moi !



En fait, il y a deux très bons suppléments réunis ici (beaux, bien écrits et complets). Le premier est destiné au joueur qui a déjà quelques parties derrière lui et qui veut mieux appréhender son environnement. Le second est pour le Conteur (et pourtant il ne contient pas de gros secrets) pour qu'il apprenne à faire fonctionner ce fatras. Dans un cas comme dans l'autre, c'est une réussite.

Benoît Attinost

Supplément en anglais pour Mage ● Édité par White Wolf ● 185 F ● Disponible

The Order of Reason

160 F - Dispo

Les petits gars de Arthaus (le studio WW pour ce jeu) sont très forts. À partir d'un petit secret, ils font monter la sauce et rendent passionnant un supplément pourtant assez austère. Vous dire que ce livret traite de l'Ordre de la Raison ne vous surprendra pas. Passons. L'intérêt est que ces gens-là obtiennent des effets spectaculaires, car leur raison leur dit que c'est possible. Leur conviction en la science est le support de leur pouvoir. Or le Conteur de *Mage* sait que d'autres ont le même raisonnement pour résister aux retours de bâton magique… les Maraudeurs… Les ancêtres des Conventions furent-ils pour autant des Maraudeurs en leur temps ? Eh bien, c'est ce que vous découvrirez dans *The Order of Reason*. Ça fait cher le secret mais d'un autre côté c'est un peu l'un des fondements de l'univers de *Mage* qui se joue là. Craquez, c'est vraiment un régal de lecture.

Benoît Attinost



Supplément en anglais pour Mage : the Sorcerer's Crusade
Édité par White Wolf

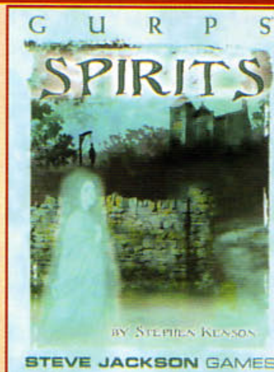
Gurps Spirits

Ça doit pas toujours être facile d'éditer *Gurps* : chaque mois vous pondez des suppléments hypercomplets, plutôt jolis, pour ainsi dire utiles et presque parfaits. Alors les gens s'habituent. Et puis un jour vous faites *Gurps Spirit*, et il y a forcément un chroniqueur qui fera : "bof !". Ben oui, bof, parce que même s'il est plein d'idées, ce supplément qui veut tout vous dire sur les esprits finit effectivement par dire des trucs sympas, mais sur presque tout : les aliens, les démons, les symboles mystiques, etc. Le sujet méritait d'être plus ciblé. Il manque aussi une analyse et/ou du matériel historique, et des enjeux ludiques réels (les règles proposées sont, dans l'ensemble, un peu à deux balles). Je crois que l'optique dans laquelle ce supplément a été rédigé n'était pas la bonne, ou n'était pas claire. Mais bon, ce n'est jamais qu'une erreur de parcours, alors que depuis quelques mois Steve Jackson Games enchaîne les suppléments exceptionnels à un rythme plus que soutenu.

7.7



Supplément en anglais pour Gurps
185 F
Disponible





Les Maganats

Ce premier supplément du jeu de rôles *La Caste des Métabarons* est à la hauteur de la gamme. Il s'agit d'un superbe volume détaillant l'une des quatre structures de l'Empire : la noblesse. Après un court historique, on découvre sa structure pyramidale, ainsi que son organisation. Le meneur a droit à la description de plusieurs familles comprenant leur organisation, les familles affiliées ainsi que quelques personnalités. En plus de la description des mondes des Maganats, on découvre le système de L'Auréole entièrement détaillé. Enfin, ce supplément propose deux scénarios et le premier volet d'une campagne intitulée *La geste de Ténèbre*. À noter qu'il est également fourni de nouvelles règles pour interpréter un personnage noble et un chapitre détaillant de nouveaux matériels. Un supplément utile.

Olivier Collin



Supplément en français pour La Caste des Métabarons ● Édité par Yéti Entertainment ● 150 F ● Disponible

Hong Kong Action Theatre ! 2nd Edition

200 F - dispo

Ce jeu offre la possibilité de jouer des acteurs de films de Hong Kong avec le système de jeu Tri-Stat (*Big Eyes, Small Smouth, El-hazard,* etc.) qui reste simple et efficace. Les personnages sont définis par trois caractéristiques et le joueur va pouvoir acheter des talents et aptitudes avec un nombre de points fonction du type d'acteur joué (série B, grosse production, etc.). Toutefois un certain nombre de modifications a été apporté aux règles afin de mieux coller à l'ambiance du jeu qui se doit de ressembler aux films de John Woo et Tsui Hark. La réelle innovation de *HKAT !2* se situe au niveau du personnage. En effet le joueur va être amené à interpréter un personnage à qui l'on confie un rôle dans une production. Ce dernier lui apporte de nouvelles compétences nécessaires au bon déroulement du film et sur lesquelles le joueur peut tenter d'apporter des modifications en fonction de son statut de star. Une idée originale. À noter que le meneur de jeu trouvera le descriptif de la ville et une histoire détaillée du cinéma de Hong Kong.



Olivier Collin

Jeu de rôle en anglais
Édité par Guardians of Order

Nagah



Bon, faisons le compte : *Bastet* (félins), *Nuwisha* (coyotes), *Corax* (corbeaux), *Gurhal* (ours), *Ratkin* (rats), *Mokolé* (reptiles), *Ananasi* (araignées), *Rokea* (requins). Oui, *Nagah* est bien le neuvième, et logiquement le dernier, des "changing breed books", ces suppléments consacrés aux changeurs de formes non lupins. Les mauvaises langues diront sans doute qu'il était temps que ça s'arrête, parce qu'à ce rythme, on allait bientôt en arriver aux dindons-garous et autres poissons-rouges-garous, ce à quoi je répondrai qu'elles n'ont peut-être pas tout à fait tort. Que penser en effet d'un supplément globalement assez laid (assez cher aussi), et qui se révèlera très difficilement exploitable en partie ? Car les nagah, cette mystérieuse espèce de serpents-garous originaires d'Inde, sont, de part leur fonction même (juges et assassins, ils font la police parmi les défenseurs de Gaïa) totalement asociaux. Impossible donc de les intégrer à un groupe à moins qu'il ne soit entièrement constitué de nagah. Alors, bien sûr, ce "changing breed books" est très complet, mais à qui va-t-il bien pouvoir servir ?



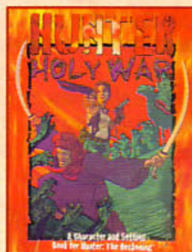


Johan Scipion (jscipion@free.fr)

Supplément en anglais pour Loup-Garou : l'Apocalypse ● Édité par White Wolf ● 160 F ● Disponible

Holy War





Supplément en anglais pour Exterminateur : le Jugement
Édité par White Wolf
130 F ● Disponible

Sous une couverture plutôt agréable, dans le genre Lara Croft et Lawrence d'Arabie versus les goules en furie, voici le nouveau supplément *Hunter : The Reckoning*. Au départ, j'appréhendais pas mal, parce qu'évidemment, des rôlistes américains qui écrivent sur le Moyen-Orient, ça fait toujours un peu flipper. Ben oui, les méchants terroristes arabes, c'est bien sympa, mais bon, quand on en a vu un, on les a tous vus... En fait, s'il y a bien quelques perles, du genre "le tchador, c'est bien pratique, on peut planquer des armes dessous", l'ensemble demeure cependant relativement correct. D'autant que, reconnaissons-le, il n'est vraiment pas aisé de marier réalisme géopolitique et surnaturel bourrin. Seul gros défaut, mais il est de taille, les informations présentées ici restent bien trop générales pour être directement exploitables en partie. On aurait préféré que les auteurs se concentrent sur un seul pays, voire une seule ville, et qu'ils décortiquent l'endroit, ç'aurait été nettement plus utile.

Johan Scipion (jscipion@free.fr)

Twilight Imperium Armada



Pour les fondus de wargames, Fantasy Flight offre un jeu à collectionner sur le principe de *Diskwars*. Il existe quatre starters différents, contenant une flotte spatiale de départ d'une des principales races de *Twilight Imperium*, plus quelques renforts. Chaque joueur peut ainsi se constituer une flotte à partir d'un starter et de plusieurs boosters. Malheureusement, sachant qu'un starter ne contient qu'un panneau de contrôle de vaisseau, il faut acheter un starter par vaisseau que l'on veut inclure dans sa flotte. C'est également un jeu qui prend beaucoup de place, l'idéal étant de jouer sur une demi-table de ping-pong. Le but du jeu est de réussir une mission à l'aide d'une flotte constituée du même nombre de points pour tous les joueurs. Il vous faut choisir vos vaisseaux, et les assortir d'un équipage et de technologies variées. Passées les premières difficultés, ce jeu est très intéressant par sa richesse stratégique et les multiples combinaisons qu'il offre lors de la constitution d'une flotte. Pour plus d'infos, www.fantasyflightgames.com.





François Alix

Wargame à collectionner en anglais
Starter à 100 F, booster à 50 F
Édité par Fantasy Flight Publishing ● Disponible

The Big Idea

Vous allez pouvoir vous livrer aux joies de l'investissement grâce à ce petit jeu de cartes. En effet chaque joueur incarne un investisseur possédant des capitaux qu'il va devoir investir sur des productions qui auront peut-être une chance de séduire les consommateurs. Le jeu se déroule sur quatre phases. Tout d'abord chaque joueur va lancer une nouvelle production puis les joueurs vont secrètement investir sur les nouvelles productions disponibles sur le marché. Durant la phase trois les joueurs vont pouvoir mener des investissements sur tous les produits disponibles et enfin le jugement des consommateurs va permettre aux bons investisseurs de faire le maximum d'argent. Un jeu surprenant et qui sort de l'ordinaire mais dont on se lasse un peu. À noter que les auteurs ont prévu deux variantes qui modifient peu le jeu mais permettent de changer la stratégie. Enfin ce jeu ne prend toute sa saveur qu'à la condition que les joueurs fassent un effort de roleplaying pour rendre le jeu plus attrayant.

Olivier Collin

Jeu de cartes en anglais pour 3 à 6 joueurs ● Édité par Cheapass Games ● 25 F ● Disponible

The Great War at Sea, Mediterranean

450 F - Dispo

La deuxième édition de *The Great War at Sea* reprend les bases des jeux précédemment édités par Avalanche Press et situe l'action de ce wargame maritime entre 1912 et 1923 en Méditerranée. Le principe est de prendre le contrôle des flottes d'une ou plusieurs nations (Alliés contre les Puissances Centrales) et de rejouer les grands combats qui ont secoué les mers durant cette période.
Dans la boîte, on constate l'attention et le soin portés à la réalisation de ce jeu. Des cartes magnifiques (deux constituant la Méditerranée pour la stratégie et l'une pour les combats tactiques), des pions des principaux navires, avions, poseurs de mines et navires marchands de l'époque et deux livrets. Le premier rassemble les règles en une vingtaine de pages (c'est compact et parfois dur à assimiler d'un coup) tandis que le deuxième regroupe pas moins de soixante-dix scénarios (allant de l'escarmouche à la bataille de plusieurs jours).
C'est assurément un très bon jeu, complet mais il faudra parfois apprendre les règles en cours de jeu (au vu du nombre et de la densité), d'une durée de vie importante vu le peu de difficultés rencontrées pour fabriquer ses propres scénarios.



Gaëtan Bothorel

Wargame en anglais
Édité par Avalanche Press

Confrontation 2

Nous ne vous en avions pas parlé dans la news du mois dernier sur Rackham, mais voici donc une petite idée de la nouvelle mouture des règles de ce grand jeu de combat d'escarmouches.
Dans les nouveautés, des mouvements (comme escalade ou esquive), des possibilités de tir. Une refonte des effets des blessures (on applique un modificateur négatif au lieu d'avoir un échec sur tel ou tel chiffre) et du dé ouvert (un 1 après un 6 est un échec !) rend le jeu moins original, mais moins hasardeux à mon avis. La peur a également subi un petit lifting visant à la rendre plus efficiente. Les compétences sont révisées et compilées. En gros, ce livret est le résultat de plusieurs années de jeu, de commentaires de joueurs, de pratique. Ça se sent. Le look des cartes est encore plus joli (mais comment font-ils ?) et les caractéristiques un peu plus lisibles. Seulement, pour profiter de toutes ces nouveautés, il va falloir attendre. Car les cartes de référence antérieures ne sont plus à la norme. Enfin, ce genre de considérations n'a jamais empêché un joueur de s'amuser.

Pierre-Alexandre Vigor

Jeu de combat avec figurines en français ● Édité par Rackham ● Disponible







Wargods of Ægyptus



Décidément, les critiques de ce mois-ci sont pleines de très bonnes surprises, et *Wargods of Ægyptus* en fait partie. D'une présentation luxueuse (malgré l'absence de photos couleur), ce livre de 220 pages vous décrit une Égypte magique où les Dieux, représentés par des avatars – les *Harbringers* – se livrent un bataille acharnée. Ce jeu de combat avec figurines est original, pourvu d'un background attrayant et fouillé, et possède des règles assez originales pour réveiller la momie qui est en vous ! Si les caractéristiques sont on ne peut plus classiques (à la GW), les règles d'activation des unités à l'aide de "pions d'ordres" (à la *Space Marine*) sont excellentes : à chaque tour, chaque joueur active une unité, et ce qu'elle soit à lui ou à son adverse. Les règles d'initiatives sont aussi bien vues bien qu'un peu décisives, et toutes sortes de Dieux et de troupes originales sont représentées (des simples Heru, soldats hommes-vautours de Horus, aux Embaumeurs et aux Scribes de Toth). C'est inventif et très bien pensé, reste à prier Osiris pour que les figurines soient correctement distribuées en France.

www.crocodilegames.com

7.7

Jeu de combat avec figurines en anglais
Édité par Crocodile Games
240 F ● Disponible

backstab score

Chapter Approved

130 F - dispo

Certains diront : "encore un merveilleux coup de business de notre cher et tendre Games Workshop". Sûr que ceux d'entre eux qui sont abonnés au magazine *White Dwarf* peuvent crier au scandale ; ils possèdent déjà tout le contenu du bouquin, réparti sur un peu plus d'une dizaine de magazines. Pour les autres, ce livre est un gros correctif de certaines bourdes de ce qui est paru à ce jour pour *WH40K* avec des règles additionnelles, un peu de scénarios et surtout les listes d'armée tant attendues de certains joueurs. En effet, la nouvelle version du jeu proposait moins ou pas de règles pour certaines armées : Sœurs de bataille, Nécrons, etc. On trouve aussi quelques pages de questions/réponses du genre : "Si je prends trois Chapelains Blood Angels, est-ce que j'ai droit à trois Compagnies de la Mort ?", ainsi que des règles de création et d'utilisation de véhicules… Et pour ceux que la question précédente inquièterait toujours : "Non, mon gros bourrin ! Pas le droit !".

backstab score – pour les abonnés

backstab score – pour les autres

Philippe Lecomte Hellspawn1@caramail.com

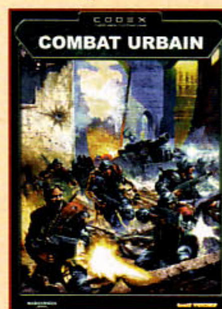


Supplément en anglais pour Warhammer 40K
Édité par Games Workshop

Combat Urbain



Voilà un produit qui va changer quelque peu le déroulement de nos parties de *WH40K*. Plutôt que de jouer sur nos grandes tables floquées en vert fluo, on va pouvoir se bastonner dans des grands bâtiments gris en ruine. Ce qui change le plus avec cette extension, c'est l'avantage donné aux troupes qui coûtent le plus de points. En effet, des troupes capables d'agir en petit nombre et de frapper fort en corps à corps ont toutes les chances de mettre à mal l'adversaire. Alors pour *Combat Urbain*, vive l'Avatar, les Berserks de Khorne et autres Genestealers. Toutes les armées basées sur le tir et sur le nombre seront dures à coordonner à cause du manque de place évident pour se cacher et des mauvaises lignes de vue… Les règles proposées sont optionnelles la plupart du temps et ne modifient pas trop celles de base. Certaines sont surprenantes et on est loin de la finesse d'un *Nécromunda* à plus grande échelle. Toutefois, l'idée de jouer dans un autre décor est amusante et la lecture du livre est captivante grâce aux ajouts de récits de batailles célèbres. Cette extension est à conseiller aux amateurs de combat de proximité, avec peu de véhicules, et qui possèdent une grosse collection de décors pour meubler leurs tables.



Philippe Lecomte

backstab score

Supplément pour Warhammer 40K ● Édité par Games Workshop ● 110 F ● Disponible

Warp Storm





Warp Storm est une extension des règles de *BattleFleet Gothic*. C'est la réunion des meilleurs articles parus dans les *White Dwarf* des dernières années. On y trouve un peu de tout pour les commandeurs de flotte spatiale en herbe que nous sommes. Vous pourrez ainsi balancer de nouveaux types de torpilles sur les flancs des vaisseaux adverses, manier le Planet Killer, le navire équipé de l'artillerie la plus lourde du jeu, mais aussi apprendre à utiliser au mieux les manœuvres de contournement et de mise en position de combat. Certaines règles sont vraiment amusantes à jouer. Il est, par exemple, possible de prendre Abbadon, seigneur du chaos, en tant que commandant de flotte. Il vous procure plein d'avantages, mais si un de ses commandants subordonnés faillit à sa tâche (test de Cd loupé), Abbadon l'achèvera à grands coups de torpilles. Enfin, vous pourrez retrouver les sempiternels rapports de bataille et conseils pour lutter au mieux contre vos adversaires.

Philippe Lecomte

Recueil de règles en anglais pour BattleFleet Gothic
Édité par Games Workshop
130 F ● Disponible

backstab score

MechCommander 2

Ce jeu vous propose d'incarner, le temps d'une campagne, un capitaine mercenaire louant ses services à trois maisons nobles qui s'affrontent afin de prouver leur supériorité.



Jeu de stratégie temps réel sur PC ● Édité par Microsoft ● 320 F ● Disponible



Métal vs Métal

Vous dirigerez une équipe de pilotes cinglés qui affronteront les forces adverses à l'intérieur de gigantesques machines de métal : les BattleMechs. Ces derniers seront équipés du matériel que vous aurez construit dans vos usines ou récupéré sur les carcasses fumantes de vos adversaires. Certains Mechs seront spécialisés dans l'accomplissement de certaines tâches spécifiques. Les châssis légers courront plus vite, seront plus difficiles à toucher, mais ne pourront emporter que peu d'armes et de blindage. Au contraire, les Mechs d'assaut (plus de cent tonnes !) seront équipés des bonnes grosses berthas comme on les aime, qui arrondissent les coins à plusieurs centaines de mètres. Ces derniers seront bien moins mobiles et peuvent se faire dégommer en un rien de temps par quelque adversaire ingénieux qui déciderait de tourner rapidement autour du Mech en visant les points sensibles.





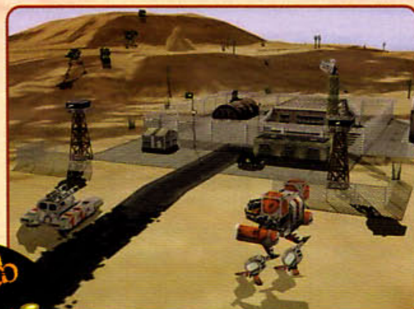


Les bons petits soldats

Il serait vraiment dommage que ça ne soit que la machine qui compte lors d'un combat entre robots. Les pilotes mercenaires que vous dirigerez possèdent des compétences et des caractéristiques qui les distinguent les uns des autres. C'est eux votre vraie force. En les customisant au maximum vous obtiendrez des bêtes de guerre rodées à toutes les techniques de combat. Afin de vous en sortir au mieux, votre équipe devra comporter des spécialistes de chaque genre : combat à distance, combat rapproché, détection des ennemis, etc. Les compétences sont nombreuses et classées par niveau d'expérience des pilotes. En clair, un pilote novice ne pourra pas accéder à certaines des compétences et même un as du pilotage ne connaîtra pas toutes les ficelles du métier. N'oubliez pas cette petite phrase : "La machine est remplaçable, pas le pilote !".

"Eh ! On passe à la télé !"

La trame de la campagne proposée par le jeu sera agrémentée de flashes d'information et de petites séquences vidéo qui plongent le joueur dans le scénario. Franchement, on est content de voir le résultat de ses missions avoir une répercussion sur l'intrigue principale. En tant que bon mercenaire, vous suivrez tour à tour les instructions des trois maisons nobles dirigeantes. Votre but est de suivre les missions qu'on vous donne et survivre après les avoir accomplies pour pouvoir réclamer le pognon qu'on vous doit. Durant le jeu, vous pourrez vous servir des ressources de ces maisons pour les retourner contre elles. Par exemple, une fois le mur d'enceinte de la forteresse franchi, vous pourrez vous emparer du poste de contrôle des tourelles de défense. Avec ces ressources, vous pourrez vous servir des Mechs adverses que vous avez bousillés sur le champ de bataille aussi bien que semer des mines dévastatrices ou pilonner une colonne de chars d'un raid aérien bien placé.



Parlons technique

Au final, *MechCommander 2* est très bien réussi... Son interface et ses commandes sont intuitives. On peut déjà jouer correctement au bout de quelques minutes. Un fan de stratégie temps réel trouvera encore plus rapidement ses marques. Les graphismes sont agréables, sans plus. La diversité et la profusion des décors ne sont pas ce qui se fait de mieux et on a vite l'impression de tourner sur la même carte. Mais le côté "je fais progresser mon équipe" est tellement intéressant que je ne comprends pas pourquoi les éditeurs de jeu ne l'utilisent pas à chaque fois. On se retrouve à pousser toujours une mission plus loin afin de faire passer ses pilotes de grade et de tester leurs nouvelles compétences. C'est une des grandes réussites du jeu. Les fidèles des jeux de Mechs pourront regretter toutefois les côtés commun et connu des découvertes technologiques, des machines et des armes auxquelles peu de choses ont été ajoutés. Vivement le prochain épisode, plein de nouveaux robots à diriger et de nouvelles armes à monter dessus. En attendant, jouons à celui-là qui n'est déjà pas si mal...

Philippe Lecomte

Sur le Zinc...
Les Créateurs de Rêves de Montmartre

Eh non, ce n'est pas tout à fait un "À l'improviste" ce mois-ci, car les Créateurs de Rêves n'ont pas de local public. Pour entrer sans prévenir dans un immeuble privé, à Paris, il faut récupérer deux digicodes, assommer les délateurs, empoisonner les dobermans, courir plus vite que les vigiles, griller le plan vigipirate, esquiver les caméras, fuir devant les flics... Bref, entre défier la maréchaussée parisienne et faire une interview en pantoufles et au chaud dans un bar, y'avait pas photo...

CALENDRIER JDR

Le samedi 13 octobre - Longjumeau (91)
La Croisée des Légendes propose un week-end jeu de rôles et jeu de plateau, aussi bien ouvert aux joueurs confirmés que débutants. Parmi les jeux proposés : *Agone, Blue Planet, Cyberpunk 3, D&D 3, Herowars, Formule Dé, Condottière, Diplomatie, Colons de Katane*, etc.
☎ : 01 42 64 81 25 / 06 60 61 69 42 (Grégory) ou 01 64 48 69 63 (Éric). @ : greg@filnet.fr

Le samedi 13 octobre - Sarreguemines (57)
Les Gardiens du Rêve proposent leur quatrième convention, avec un large panel de parties libres de jeu de rôles ainsi que de jeu de combat avec figurines. ✉ : Association "Les Gardiens du Rêve", Foyer culturel, 3 rue Roth, 57200 Sarraguemines.

Les 20 et 21 octobre - Bouffemont (95)
Les Forgerons de l'Épée proposent un tournoi pour déterminer les "meilleurs meneurs de jeu" de nombreux jeux de rôles (d'*Agone* à *Vampire d'Orient*). Pour les réfractaires aux compétitions de jeu de rôles auront lieu des démo de *Nephilim : Révélation* en présence des auteurs. Demandez le programme et les horaires ! ✉ : Philippe Martin, 7 rue des Deux Pilliers, Bât. 2 - Appt. 443, 93350 Saint-Brice-sous-forêt. ☎ : 06 64 75 21 84.
@ : selenim95@wanadoo.fr

Les 27 et 28 octobre - Cavaillon (84)
L'ALC vous propose des tournois de jeu de rôles : *Bloodlust, D&D, Guildes, INS/MV, L5A, Shadowrun, Vampire, Warhammer*, etc.
@ : lesagejc@chello.fr ou i.negrel@caramail.com

Les 27 et 28 octobre - Corbeil-Essonnes (91)
Alpha organise un week-end de jeu de rôles à quarante minutes de Paris. Samedi : tournois de *D&D 3* et *Confrontations*. Dimanche : parties libres tous jeux, tous styles.
✉ : Association Alpha, MJC, 45 allée Aristide Briand, 91100 Corbeil-Essonnes.
☎ : 01 69 06 04 00 (Arnaud, après 19h).
@ : arnaudrouchon@wanadoo.fr

Le dimanche 28 octobre - Montmorency (95)
Une journée spéciale jeux de rôles, avec *Warhammer* en vedette pour un scénario multitables. ☎ : 06 75 37 51 97 (Érik).
@ : sollertia@infonie.fr
🌐 : http://www.sollertia.fr.st

Les 8 et 9 décembre - Le Puy-en-Velay (43)
Dans le cadre du Téléthon, l'Orc Bavard propose des activités ludiques afin de récolter des fonds pour la recherche.
✉ : Sébastien Jouffre, 12 rue Sarrecrochet, 43000 Le Puy-en-Velay. ☎ : 04 71 02 66 71.
@ : macferty@free.fr.
🌐 : http://perso.respublica.fr/orcbavard/

Ce mois-ci, j'ai rencontré deux responsables d'un club de jeu de rôles parisien, Stéphanie Ganga (la présidente) et Marc Siretas (le trésorier). Contrairement à ce qu'on pourrait croire, il n'est pas facile du tout d'animer une association de jeu de rôles à Paris. Les Créateurs de Rêves de Montmartre essaient de trouver les parades à une certaine atonie, contre vents et marées...

Backstab (BS) : alors comme ça, on refuse de jouer dans un local associatif ?

Marc Siretas (MS) : l'association existe depuis sept ans, et nous avons réussi à conserver une salle pendant six ans, dans un centre d'animation du XVIIIe.

Stéphanie Ganga (SG) : récemment nous l'avons perdue au profit d'une télé locale, et depuis la trentaine d'adhérents joue les uns chez les autres. Nous pourrions louer une salle mais cela revient extrêmement cher à Paris, et nous ne voulons pas dépasser une inscription de cent francs. Nous sommes en effet, pour la majorité, de jeunes travailleurs ou des étudiants.

BS : avez-vous entrepris d'autres démarches pour trouver un local ?

SG : le problème, c'est que nous jouons la nuit, comme beaucoup de rôlistes et qu'après dix heures toutes les salles ferment.

MS : en règle générale, il faut savoir que toutes les associations parisiennes, et il y en a plus de vingt mille tout de même, galèrent pour trouver des salles "gratuites ou presque" sur Paris. Après, des maisons associatives vont prochainement êtres créées, une pour chaque arrondissement, et nous comptons faire notre demande à ce moment-là.



BS : jouer les uns chez les autres, comme tant d'autres clubs de jeu de rôles parisiens, n'est-ce pas condamner à terme cette vie associative et se replier sur des cercles affinitaires ?

MS : c'est vrai qu'on se connaît moins... Les Créateurs ont une trentaine d'adhérents, et je ne connais correctement qu'une quinzaine de personnes... alors que je suis un des responsables !

SG : nous faisons tous les deux mois une réunion dans un bar. Et en attendant, on ne fait pas payer de cotis'. Grâce au site et à certaines boutiques de jeux, nous récupérons régulièrement de nouveaux joueurs. Même si on nous prévient parfois la veille, pour une partie le lendemain...

BS : vous désiriez organiser une convention francophone pour le printemps dernier. Quel était le sens de votre démarche ?

MS : par curiosité, pour savoir les différences de jeu entre cultures différentes. Un Belge, par exemple, n'a pas la même façon de jouer que nous. Et nous désirions rester entre francophones, parce que la barrière des langues, pour les jeux de rôles, c'est évidemment indépassable.

SG : nous voulions qu'elle soit uniquement jeux de rôles, sur table et en GN. *Magic* aurait pu nous apporter plus de joueurs, par exemple, mais pour moi, leur façon de jouer manque de convivialité, c'est généralement trop individualiste.

BS : pourquoi n'a t-elle pas eu lieu ?

SG : pour des motifs de sécurité, propres à Paris, et aussi pour des raisons financières. On nous avait proposé,

par exemple, un gymnase, mais nous devions rendre les clés le samedi à 17 heures !
MS : après, on a cherché à louer, mais les prix étaient exorbitants. Exemple : 35 000 francs le week-end. Un bar parisien nous avait également proposé son sous-sol, qui faisait très ambiance, tout en pierre avec des alcôves, etc. Le coût aurait été plus modique, 15 000 francs le week-end. Là, ce sont des problèmes d'assurances qui nous ont bloqués.
BS : comptez-vous relancer ce projet ?
MS : ce qui est bien, c'est que pour organiser cette convention nous avons eu des contacts avec pas mal de clubs francophones, belges, suisses, québécois, etc. La fédération belge de jeu de rôles, par exemple, était très intéressée par le projet et était prête à nous aider, à servir de relais. En France, c'est la FédéGN qui a pris le projet très à cœur et qui comptait proposer des animations à des enfants, que la mairie du XVIIIe nous avait proposés d'accueillir en échange du gymnase. Une boutique parisienne était également dans le coup...



BS : Stéphanie, tu es présidente d'un club de jeux de rôles alors que tu es une jeune femme. Que s'est-il passé pour en arriver là ?
SG : je ne sais pas. En tout cas, je me sens parfois un peu seule. Les filles viennent, mais elles ne restent pas. Parfois, personne ne leur parle et elles ne se sentent pas à l'aise. Elles finissent alors par partir. Ou alors, certains leur parlent et elles se barrent encore plus tôt (rires). Mais... que fais-tu ? Ah ça non, tu n'écris pas ça, c'est entre nous.
BS : et ça restera Entre Nous, parole de journaliste ! Les Créateurs de Rêves existent depuis sept ans, avez-vous perçu une évolution dans les façons de jouer ?
MS : la moyenne d'âge tourne autour de 26/27 ans et en "vieillissant", nous avons effectivement délaissé nos oripeaux de gros bill, pour jouer plus *roleplaying*.
SG : un salarié, par exemple, qui ne pourra jouer qu'une fois par mois, fera tout pour s'investir dans cette partie. Il recherchera



avant tout la qualité de jeu.
MS : ce qui ne nous empêche pas de péter les plombs de temps à autre.
SG : les quelques nouveaux joueurs que nous avons eus ont découvert les jeux de rôles par l'intermédiaire des jeux vidéo. Il leur faut généralement un temps d'adaptation de quelques mois car ils ont une façon de jouer très stéréotypée.
BS : en tant que club parisien, avez-vous des contacts avec des éditeurs ou des auteurs de jeu ?
MS : non, presque pas, étrangement... Si, il y a bien eu cet auteur de *Dark Earth*, qui est venu nous faire une démo, mais nous ne nous rappelons même pas de son nom... (NDLR : Léonidas Vesperini)
BS : à quoi jouent les membres des Créateurs de Rêves, ces temps-ci...
MS : *Vampire* et *Mage*, *L5A*, *7ème Mer*, un peu *Nephilim* et *Conspirations*...
SG : on s'est également mis à *D&D 3*...
MS : on aime beaucoup *Rolemaster*, notamment parce qu'il permet de jouer exactement le personnage que l'on veut, avec beaucoup de nuances. Alors que dans *AD&D 2*, par exemple, un guerrier niveau 9 ressemble comme deux gouttes d'eau à un autre guerrier de niveau 9. Mais avec sa dernière édition, c'est vrai que *Donj'* a beaucoup évolué.
SG : nous avions bien aimé, également, *La Méthode du Docteur Chestel*. Et nous jouons aussi à *Tsaliar*, un jeu de rôles créé par un des membres du club. Nous aimons beaucoup ce jeu et la façon de faire du meneur de jeu. *Tsaliar* est un jeu med-fan axé sur la politique, où les personnages s'impliquent réellement dans la gestion du monde...
BS : faut pas hésiter à nous le faire circuler, à la rédaction. Enfin, pour finir le café, la traditionnelle question : quels sont vos projets ?
MS : le club continue à se développer, et nous avons un ou deux membres nouveaux par mois. Ce sont généralement des nouveaux venus sur Paris. Ils ont contacté une boutique afin de trouver des joueurs, et celle-ci les redirige sur nous. D'ailleurs, à ce rythme-là, cela va être difficile d'assimiler tout le monde. D'où la nécessité de trouver une nouvelle salle.
SG : nous allons peut-être relancer cette idée de convention francophone !

Propos recueillis par Raf'



Les Créateurs de Rêves de Montmartre

Club de jeu de rôles et simulation parisien.
Pour l'instant, les Créateurs de Rêves auraient du mal à accueillir un groupe trop important de joueurs. Néanmoins, si vous êtes un joueur ou surtout un meneur de jeu isolé, vous pouvez toujours les contacter !

✉ : Stéphanie Ganga, 13 rue Germain Pilon, 75018 Paris

☎ : 01 42 58 21 59 (Stéphanie ou Marc)

@ : msiretas @cybercable.fr

🌐 : www.chez.com/createurdereves/

CALENDRIER GN

Du 2 au 4 novembre - Montmédy (55)
Quiproquos à quimen est un grandeur nature d'action et d'intrigue parahistorique à thème "viking & celtique". PAF : 100/230/290 F.
✉ : Mr Ghesquier, 57 rue des sports, 59280 Armentières. ☎ : 03 20 35 72 37.
@ : gascarius@bigfoot.com

Du 16 au 18 novembre - St Hubert (Belgique)
Hurlemont est un grandeur nature med-fan essentiellement basé sur une intrigue politique. PAF : 2800 FB. ✉ : Bilbo Bartholemy, 315 chée de Bruxelles, 1190 Bruxelles.
☎ : +32 2 50 53 830 (bureau)
ou + 32 486 16 66 95. @ : rb@satis-factory.be

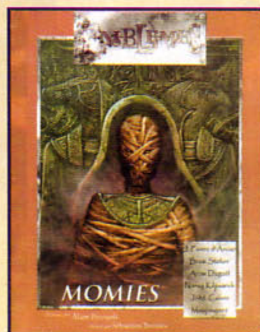
Du 24 au 25 novembre - Laon (02)
La Passe des Conquérants est un grandeur nature med-fan orienté à la fois vers l'action et l'ambiance. PAF : 260/350/360 F.
✉ : Thierry Frasson, 42 rue Paul Faure, 60140 Mogneville. ☎ : 06 62 20 20 11
ou 06 62 05 10 00. @ : ssinn@club-internet.fr

Du 30 novembre au 2 décembre - Laon (02)
Trois vassaux et un coup fin est un grandeur nature médiéval parahistorique d'aventure et d'action, avec également une bonne lampée d'humour. PAF : 100 F.
✉ : Christophe Ghesquier, 57 rue des sports, 59280 Armentières. ☎ : 03 20 35 72 37.
@ : christophe.ghesquier@wanadoo.fr

Le samedi 8 décembre - Marne la Vallée (77)
Dinathora est un huis clos à thème *Star Wars* et qui se déroule trois ans après *Le Retour du Jedi*. PAF : 220 F maxi.
✉ : Stéphane Gimenez, 87 rue Boileau, 75016 Paris. ☎ : 01 46 47 71 58 (rép) ou 06 63 47 25 86. @ : ando@free.fr

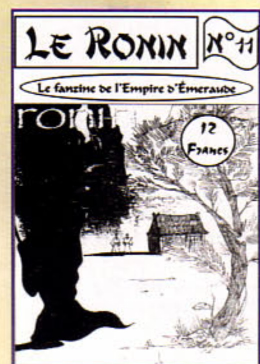
Mags & Zines

Au sommaire de cette rubrique on retrouve un choix plus limité de titres. Une occasion pour nous de nous étendre un peu plus sur ces différents mags et zines.



Emblèmes nous propose son troisième titre consacré aux momies. Il s'agit d'une anthologie périodique paraissant tous les trois mois. Elle propose un ensemble de textes d'auteurs connus ou inconnus traitant du thème du numéro, accompagné d'études et fournissant une bibliographie sommaire mais utile. Chaque numéro est confié à un rédacteur et illustré par un artiste. Pour la redécouverte des momies, le numéro a été confié à Alain Pozzuoli, auteur de nombreuses études sur les vampires ainsi qu'auteur d'adaptation d'œuvres en feuilletons radiophoniques. Du côté du graphisme on peut apprécier le talent de Sébastien Bermès au travers de la superbe couverture et des quelques pleines pages que l'on retrouve tout au long d'**Emblèmes**. Pour ce troisième opus nous avons droit à une sélection de neuf textes dont un extrait du roman *Le joyau aux sept étoiles* de Bram Stoker. On pourra ainsi redécouvrir une créature mythique au travers de bons textes. Pour la partie analyse, on a droit à une très bonne étude sur les apparitions du monstre à bandelettes au cinéma complétée par une fiche de lecture qui devrait contenter les fans. À noter la présence d'une description faite par Maupassant des fameuses momies du cimetière des capucins à Palerme. Une anthologie de qualité à découvrir.

Emblèmes n°3, 69 F - Contact : Éditions de l'Oxymore, 58 rue Saint Guilhem, 34000 Montpellier - http://www.oxymore.com



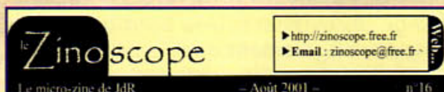
Le Ronin nous revient pour son onzième numéro. Il s'agit à ce jour du seul fanzine à parution régulière rédigé par deux personnes (l'équipe a augmenté !) consacré uniquement à *L5A*. Chaque numéro comprend vingt pages. Au sommaire des aides de jeu et des scénarii. Pour ce nouvel opus, le fan a droit à deux aides de jeu et à un scénario. La première aide nous présente une organisation nommée les briseurs de dojo. Elle désire supplanter toutes les autres organisations de ronin. Le lecteur découvrira les origines de cette organisation ainsi que ses principales personnalités. La deuxième aide s'intéresse aux confréries d'assassins nous présentant en complément la description de la confrérie Akuma. Le meneur de jeu trouvera aussi un scénario ainsi qu'un bêtisier.

Le Ronin n°11, 12 F - Contact : Romain d'Huissier, 7 place de Lattre de Tassigny, 51100 Reims.



Chrysopée propose au sommaire de son numéro 3 de nombreuses aides de jeu. On peut ainsi adapter le monde de la flibuste au jeu *Vampire*. Les amateurs de *Chill* ont droit à une aide sur les bannis, une organisation constituée d'anciens de la SAVE et à un scénario. On peut aussi découvrir un article consacré aux sociétés criminelles. Un gros pavé s'intéresse à la sonorisation d'une partie de jeu de rôles. Enfin **Chrysopée** propose une découverte des gargouilles. Outre quelques critiques, le lecteur a droit à un zoom sur la série BD *Les Stryges* ainsi qu'à l'interview d'Algésiras scénariste et dessinatrice de la série *Candélabres*. Pour finir à noter qu'il est aussi proposé un scénario *Agone*.

Chrysopée n°3, 32 F - Contact : Laurent Ehrhardt, 15 rue du vieux marché aux vins, 67000 Strasbourg. E-mail : chrysopée@free.fr



Le Zinoscope est une simple feuille A4 pliée en deux qui dresse un panorama du fanzinat. On y découvre le descriptif de plus de quatorze fanzines accompagné des contacts. Une idée utile qui on l'espère peut permettre de mieux faire connaître le fanzinat et de créer un lien entre les différentes équipes de rédaction.

Le Zinoscope n°16 -Gratiut- E-mail : zinoscope@free.fr

Calendrier des manifestations ! backstab

Pour vous faire connaître et annoncer vos manifestations, envoyez une description précise aux fédérations en prenant soin de mentionner la date, l'adresse, le code postal, le programme, les activités proposées, le prix d'entrée et les numéros de téléphone, adresses postales et électroniques où les lecteurs pourront se renseigner.

Les jeux de rôles grandeur nature, murder parties et autres week-ends médiévaux nécessitant généralement de s'inscrire plusieurs mois à l'avance, veillez à annoncer vos manifestations suffisamment longtemps à l'avance, de façon à ce que les lecteurs ne soient pas pris de court.

Les Fédérations



Calendrier des manifestations
c/o Laurent Barbero, 27 bis rue Vauvenargues
75018 PARIS
Tél : Laurent : 01 40 25 04 23
contactffjdr@club.voila.fr
http://www.ffjdr.org/ressources/calendrier/

FÉDÉRATION BELGE
Calendrier des manifestations
c/o Bernard Baras, 67 rue Durieux
B-5001 Belgrade/Namur
Tél : (0032) 81-74-03-64 - fbjs@bigfoot.com

Calendrier GN
16 rue les Linandes Vertes
95000 Cergy Préfecture
Tél : 01 30 75 01 64
secretariat@fedegn.fr www.fdgn.org



Date limite de remise des annonces : le 14 octobre





PROPHECY

Présente

Les Secrets de Kalimsshar

"Il faut vivre
pour craindre
la mort..."

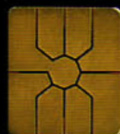
Kalimsshar











RARES SONT CEUX QUI COMMUNIQUERONT
AVEC LE MONDE MYSTÉRIEUX

2 Télécarte® Série Limitée

AIR NEW ZEALAND
100% PURE NEW ZEALAND
METROPOLITAN FILMEXPORT
NEW LINE CINEMA

france telecom